

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
67.5
TWO DIMENSIONS MONIC
二次元
光盘定价 29
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
狂热
出品
4GB DVD光盘
GALGAME新作DEMO选集
『兰斯9 赫尔曼革命』音乐集
Alcot作品音乐合集
『月阳炎』OST
『英雄战姬』OST
1
『Clover Day's』、『兰斯9』主题眼镜布
2 人气作品精美明信片×4
老好人的都合"历险"
AXL新作『レーシャル·マージ』短评
日本研究家教你工口游戏发展史
工口游戏文化研究概论(连载二)
"曾经的美少女游戏是我们的乐园"
工口游戏作家虚渊玄超长深度访谈
纯爱校园剧的新境界
Flat 新作『航迹云的彼端』剧情赏析
"充满魅力却不可攻略""你TM逗我！？"
回顾那些让你充满怨念的美少女
『英雄战姬GOLD』、『兰斯9』、『天秤之La DEA』
在游戏性大作旺季展望美少女游戏的未来
本年度妹系巨作与其缔造者
『Clover Day's』与Alcot的幸福轨迹

妄想世界线

All About of Science ADV Series

定价:55 元

1.130426

『CHAOS;HEAD』、
『STEINS;GATE』、
『ROBOTICS;NOTE』
科学 ADV 三作全解析
『CHAOS;CHILD』、
『SPECIUM;BOYS』
系列两部新作前瞻

制作 STAFF 介绍与访谈
外传小说，广播剧，动画全面介绍
相关 SF 理论、中二科学的深度考察
全系列舞台圣地巡礼手记
三作联动小说全篇收录

加送助手主题超值精美迷你抱
双面印刷，45CM × 15CM 规
还带枕芯，绝对超值！

目录 CONTENT







光盘目录

GALGAME 新作 DEMO 选集
Alcot 作品音乐合集
『月阳炎』OST
『英雄战姬』OST
『兰斯 9 赫尔曼革命』音乐集

STAFF

二次元狂热工作室制作
主编：如月千华　　编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：orangec、迷梦、ASKI
发行总监：美子　　特约校对：鬼鬼 ~~

INFO

官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
电子回函邮寄地址：kidorphen@gmail.com
淘宝地址：http://xamysd.taobao.com
投稿反馈信箱：kidorphen@gmail.com

Galgame News

Gal 新闻资讯

责编 / 如月千华



MOE-GAME AWARD 2013 姗姗来迟 『近月少女的礼仪』不负众望！

由贩卖店、制作厂商、杂志社、活动公司等业内多方团体赞助下以“业界活性化”为目标而举办的 MOE-GAME AWARD 大赏，自从 2006 年初回举办以来，经过数年发展，如今已成为日本 GALGAME 业界年度大事件之一。由于赞助商都是业内组织，评选结果有一定猫腻也无可厚非，不过同时，它作为业界动态的一个缩影依然受到广大玩家的关注。去年不知是营运方面出了问题还是什么原因，大赏的公布日期一再拖延，比往年整整晚了半年时间——到 2014 年 4 月底才正式公布。

本次获得大赏的，可以说是受到玩家和业内人士极大支持的『月に寄りそう乙女の作法』。这部在本刊被称为“萌系作的战斗机”的作品，无论画面、剧本、人物还是系统，各个方面可以说都无可挑剔，是为去年 2012 年底到 2013 年全年的冠军作品。而从话题性和影响力两方面来看，铃平光和西又葵时隔多年的合作，以伪娘和女装潜入为题材的故事也足够成为玩家茶余饭后的谈资。相比之下，『グリザイアの楽園』虽然同样具备大作风范和良好的品质，不过考虑到它是“系列作品”而且并不太适合新手接触，因此评赏委员会只为其颁发了准大赏，这也是无可厚非。不过另一款准大赏作品『プリズム◇リコレクション！』，尽管也是受到极大关注的作品，不过剧本本身品质一般，人气几乎全靠原画的魅力在支撑，这就使得其争议比较大了。

至于其他部门奖，我们也几乎可以看到去年所有知名作品的名称。剧本部门『なつくもゆるる』和『ガンナイトガール』在各自的领域借助





通过反复洗练的剧本给玩家带来了良好的体验；纯爱部门的『LOVESICK PUPPIES』作为新品牌 COSMIC CUTE 的处女作，在废萌横行的现在为イチャラブ系树立了一道新标杆，而新品牌赏则颁给了去年带来『忠臣藏 46 + 1』这大黑马的 Inre，从这俩奖项的情况来看 MOE-GAME AWARD 作为新生势力的登龙门的确是名符其实。

另外我们也能看到一些比较诡异的奖项：不论人设还是剧本都有优良品质，却被挤到“BGM 赏”上的『向日葵の教会と長い夏休み』；『辻堂さんの純愛ロード』作为一大热门作，获得的奖项是“最佳企划奖”；最让人忍不住吐槽的还是声势浩大的『戦国†恋姫』最后仅仅留了一个“最佳视频奖”实在让人哭笑不得……尽管奖项内容本身不算很靠谱，不过作为玩家单纯把 MOE-GAME AWARD 当作一个“全年佳作名录”的话，还是蛮合适的。

>>假戏真做成流行？
Frontwing 破天荒公开『魔法少女小满』

四月一日这一天，许多玩家都习惯了日本厂商放出假新闻娱乐大众的习惯，而这其中虚假新作广告更是最为主流的一种。自从 Alcot 连续的『Clover Heart' S』的续作『Clover Day' s』成真之后，玩家们多少都多了一个心眼，毕竟难免别的厂商不会效仿。不过今年 Frontwing 在愚人节公开的『魔法少女小满』怎么看都像是一个胡闹的玩笑，大家一笑置之过后，没想到官方却在杂志上正式公开了新作情报。

小满(みちる)是近几年 Frontwing 的主力作品"灰色系列"中的女主角，这位由渡边明夫设计的呆妹子，被其他人物评为"真正的笨蛋"。作品人气投票排名也不算很高，以她为主角推出外传不知道是不是因为亲女儿加成……当然，如果要制作一款欢乐向作品，以小满为主角并不是错误的选择。

根据 GALGAME 改编而来的魔法少女作品，且不提一发不可收拾的『魔法少女奈叶』，在 GALGAME 界其实并不算汉奸，连马戏团也以『D.C.』系列为背景推出过"魔法少女小樱"(无误)。如今，不管这款看似荒诞的改编作是否会成功，"灰色系列"的 FANS 能够在新作里看到人气角色们再次登场也不算是一件坏事吧。



>>Feng 第九作公布
品牌首次推出廉价作品

早在 2012 年年底，Feng 刚刚公布第 7 作『ちいさな彼女の小夜曲』之后不久，官网上就挂起了 feng the 8th project 的宣传，如今这第八款作品至今仍没有进一步情报的情况下，feng 再一次提前放出了又一部新作 feng the 9th project 的消息。而且在作品名都还没有公布的情况下就已经在杂志上做出了宣传，不免让人感觉是不是太着急了。

这款 9th project，最吸引眼球的无疑是当家画师凉香的再次出现，毕竟在『星空へ架かる橋 AA』她就一直保持着沉默，新作已经让粉丝们望穿秋水。另外值得注意的是，这款作品还是 feng 旗下首部低价格作品，宣传语更是："仅花费相当于两本成人漫画价格的金钱就能买到让人玩得尽兴的游戏的时代"。



在访谈中官方表示这是因为全价游戏一般玩家很难下手，为了扩展用户群而选择以低价小品的方式吸引更多玩家，而且除了本作之外，今后也会陆续有低价游戏推出。而面对粉丝们"为什么是廉价作品啊"这样理所当然的质疑，官方也表示一定会提供超值的内容给玩家。

关于具体内容，目前公开了游戏舞台是宅之胜地秋叶原，游戏背景会由工作人员到实地取材绘制；作品的第一女主角秋山东华的形象也已经亮相，其黑长直大小姐的靓丽外表自然已经让许多小伙伴们按耐不住了。不过考虑到低价格小品方针，玩家对其他女性角色可能就不能抱太多期待了。

>>少数派失道寡助？
minori 三大干将纷纷离职

就在今年 3 月 31 日，minori 官网毫无征兆的放出了一条旗下主力 STAFF 庄名泉石、高崎まこ以及御影三人纷纷离职的消息。虽然冠冕堂皇的给出了他们各自因为"想更多投入漫画和插画的工作"、"想锻炼文笔"等理由而离开，但明眼人一看就明白必然是公司内部矛盾激化的结果，更直接的说其法人代表兼制作人酒井伸和恐怕更脱不了关系。

说起 minori，我们从品牌创立之处就为玩家熟知的庄名泉石，以及为 minori 带来了荣耀的御影，可以说都是一代功臣，而从『夏空のベルゼウス』开始加入的高崎まこ也被认为是 minori 新生的希望。在最新作『12 の月のイヴ』发售之后，酒井还在杂志访谈中大谈了今后的发展计划，说道将不能只依靠御影一条线而要展开多线作战，还说道执着于庄名泉石的原因等云云……可如今三员大将同时离职，接下来 minori 的窘境可想而知。

然而事情没过多久，就在今天夏天刚刚到来的时候，minori 官方就放出了下一部新作的印象图和网站地址。

"从我懂事的时候起，我就能读取人的感情。

特别是在人多的地方，比如说——人满为患的电车里的大量感情。"

除了这么一句话之外，新作目前没有更多的信息，也不知道剧本和原画本次将由什么人担任。由于官网上挂着一个 7 月 19 日的标记，或许等大家拿到本书的时候会有更多情报公开吧。



>>山脉和海峡之后是学园！
脑内彼女新作『女装学园（妊）』登场

在前两年因为『女装山脉』和『女装海峡』这两部"攻略对象全都是伪娘"这种荒诞无节操的作品而名声大噪的游戏品牌"脑内彼女"在去年发售了两款低价作品的拔作之后，在今年 6 月总算公布了倍受特殊人群期待的"女装"系列最新作——『女装学园（妊）』。

在前两作中，男主角本来还是性取向很正常的青年，后来是在特殊的世界观和环境之下被逐渐掰弯，而这一过程同时仿佛也是对玩家的一种洗脑过程。到了本作中，舞台从山脉和海峡换到"学园"这样普通的舞台里，多少会让人觉得降格了一些。不过看看故事介绍还算比较有趣：

男主角在学校里生活了一段时间，对学校生活充满了期待，他不但被女生告白，内心也有一些憧憬的对象。然而一场晨会上，校长却突然说出了一个惊愕的事实：我们学校其实是一所男校！"——原来他一直以为是美少女的"她们"其实都是男孩纸。



虽然没有传奇啦、传说啦支撑世界观，但本作却描述了一个"伪娘可以怀孕"的未来世界，不知道这一次有多少人会中招呢？▲

Galgame News

Gal 新闻资讯



责编 / 如月千华

MOE-GAME AWARD 2013 姗姗来迟 『近月少女的礼仪』不负众望！

由贩卖店，制作厂商，杂志社，活动公司等业内多方团体赞助下以“业界活性化”为目标而举办的 MOE-GAME AWARD 大赏，自从 2006 年初回举办以来，经过数年发展，如今已成为日本 GALGAME 业界年度大事件之一，由于赞助商都是业内组织，评选结果有一定猫腻也无可厚非，不过同时，它作为业界动态的一个缩影依然受到广大玩家的关注。去年不知是营运方面出了问题还是什么原因，大赏的公布日期一再拖延，比往年整整晚了半年年时间——到 2014 年 4 月底才正式公布。

本次获得大赏的，可以说是受到玩家和业内人士极大支持的『月に寄りそう乙女の作法』。这部在本刊被称为“萌系作的战斗机”的作品，无论画面，剧本，人物还是系统，各个方面可以说都无可挑剔，是为去年 2012 年底到 2013 年全年的冠军作品。而从话题性和影响力两方面来看，铃平光和西又葵时隔多年的合作，以伪娘和女装潜入为题材的故事也足够成为玩家茶余饭后的谈资。相比之下，『グリザイアの楽園』虽然同样具备大作风范和良好的品质，不过考虑到它是“系列作品”而且并不太适合新手接触，因此评赏委员会只为其颁发了准大赏，这也是无可厚非。不过另一款准大赏作品『プリズム◇リコレクション！』，尽管也是受到极大关注的作品，不过剧本本身品质一般，人气几乎全靠原画的魅力在支撑，这就使得其争议比较大了。



至于其他部门奖，我们也几乎可以看到去年所有知名作品的名称。剧本部门『なつくもゆるる』和『ガンナイトガール』在各自的领域借助通过反复洗练的剧本给玩家带来了良好的体验；纯爱部门的『LOVESICK PUPPIES』作为新品牌 COSMIC CUTE 的处女作，在废萌横行的现在为イチャラブ系树立了一道新标杆，而新品牌赏则颁给了去年带来『忠臣蔵 46 ＋ 1』这大黑马的 Inre，从这俩奖项的情况来看 MOE-GAME AWARD 作为新生势力的登龙门的确是名符其实。

与此同时我们也能看到一些比较诡异的奖项：比如不论人设还是剧本都有优良品质，却被挤到“BGM 赏”上的『』;『辻堂さんの純愛ロード』作为一大热门作，获得的奖项是“最佳企划奖”；最让人忍不住吐槽的还是声势浩大的『戦国†恋姫』最后仅仅留了一个“最佳视频奖”实在让人哭笑不得……尽管奖项内容本身不算很靠谱，不过作为玩家单纯把 MOE-GAME AWARD 当作一个“全年佳作名录”的话，还是蛮合适的。





动漫歌曲燃爆夏日！歌姬 KOTOKO 与你相约成都上海！

在亚洲拥有众多粉丝的动漫歌姬 KOTOKO 迎来了出道 10 周年亚洲巡回纪念演唱会，中国巡回站分别定在了成都市（华美紫馨国际剧院，7 月 25 日）以及上海市（商城剧院，7 月 27 日），由拥有多年举办日本动漫演唱会经验的广州源子文化公司承办两地的演出，这个属于动画与游戏爱好者的狂欢盛宴还有 2 个多月就要正式来临！ 更多的消息可关注源子文化的微博 @ 源子文化或者官方网站：www.yz.gz.cn



是否还记得 2012 年春夏交际穗沪两地激荡回响的 Face of Fact 旋律？是否还记得两年前 KOTOKO“一定会再回来”的承诺？不知道今回 KOTOKO 将会为大家带来什么惊喜呢？拥有超过 180 首动画主题曲的实力歌姬，将用她特有的声线和旋律，再次震撼你的心灵，KOTOKO 粉丝集结 QQ 群号：199324970，各种演唱会的面基、应援、订票等着大家的热情参与喔！ 7 月 25/27 日，成都、上海 KOTOKO 演唱会不见不散喔！咨询电话：020-87562998

硬要无视与你的未来 ~Relay broadcast~

原名：あえて無視するキミとの未来 ~ Relay broadcast ~
公司：ALcot ハニカム
原画：風見春樹、タコ焼き、Riv、あおなまさお (SD 原画)
剧本：瀬尾順
音乐：Angel Note
发售日：2012 年 11 月 30 日

ALCOT 分家蜂巢的小品作，原画阵有着号称有他就雷的 Riv，加之ハニカム几乎是约定俗成的一年好一年坏的“品质保证”，在推出时并不太受玩家关注。

ハニカム的特征就是在 ALCOT 本家的素质基本稳定的情况下就各种全新题材试水——2010 年爆红的“实妹大泉”就妹题材深挖了下去，2011 年的『1/2 Summer』拉了超棒的声优阵试图尝试 LOOP 轮回却因为剧情太单调而招致恶评。而就『あえて』这作来说，意外的没有加入太超级系的设定而是很平实的讲了校园恋爱故事。

设定上，主角和第一女主角爽花虽然有未来视能力，实际在剧本中这个能力可有可无，只是在特定时刻爆出来一次不可控的未来视衔接剧情；相对来讲，除三咲爽花线外全作的剧情展开并不以未来视为主轴，更像是一个宣传期的抢眼设定。

标题的“あえて無視するキミとの未来”指男主角因为未来视能力已经预见到了人生而放弃改变的希望，直到和他有同一超能力的青春娘三咲爽花登场，半推半就地走上了和他的未来视结果不同的人生。

这一作虽然剧本比较日常，但姑且是有剧情锁设定的，按顺序分为过去解明，现在的恋爱和改变未来三个部分，其中描述“现在”部分的女主角真锅计获得了当年女主角投票第七，这条线无论是角色，剧本都远超其他线的水平，微妙的感到最终线有点发力不足……

本年是 Alcot 十周年，本家的 Clover day’s 大火了一把，对于啃生肉稍有困难的游戏玩家不妨先试试汉化了的本作体验一下 Alcot 的轻喜剧风格。



如月金星

原名：キサラギ GOLD ★ STAR
公司：SAGA PLANETS
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ、ちまろ
剧本：若瀬諒 ， 姫ノ木あく ， 新島夕
音乐：樋口秀樹、Peak A Soul+、藤宮圭
发售日：2010 年 10 月 29 日

Sagaplants 和新岛夕在『初雪樱』前的作品，也是“四季”系列的第三部。『ナツユメナギサ』、『初雪樱』两作都属于新岛一人挑头因而留下了“善待情侣”的恶名，这一作则是口味比较淡的喧闹喜剧，且所有角色都是一起长大的幼驯染，省去了很多角色在互相了解的过程中产生的废话。

作品总体来说算是喜忧参半吧，在玩家群中广泛留下了“剧本尚可，立绘齐崩”的印象。不知为何以妹妹新田いちか为首大部分角色的立绘都有着不同方向的走形，比较影响游戏体验。





这作一大特点就是角色奇多…一般情况下这种简单学园剧演对手戏的角色也就是 1-3 个不怀好意的人，这作不嫌麻烦地每条线每个人都制造出一个独有的对手，十分有新鲜感。主要角色攻略完毕后会对应这个角色的“对手”开启一条比较短的 Sub 线，就算是主线，再打一遍还可以回收一个剩余回想。

如今有爱认识的汉化版顺利放出，彼此认为在这时值得推荐它的原因就是，它是一部在时代更替线上的作品，同时兼具上一个时代的一些可玩性和如今时代剧本的快餐性，还是很有体验一下的价值的。▲

以某美国大片为蓝本!?
Whirlpool 新作『G.I.B. ガールズ・イン・ブラック』

■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

Story

在当今地球上，地球人和宇宙人正相处共存着，但普通人却对此毫不知情。各种各样星球的外星人都来到地球上观光或是移民。不过这一切进展也并非很顺利，从小纠纷到大事故都时有发生，因此地球上也存在着一个专门解决由宇宙人引起的各种问题的专门组织，一个在暗地里展开着活动的组织——Men in Black（黑衣人），通称“MIB”。其正式名称为“外星人入星管理・交流推进机构”。组织内的成员不知为何总是穿着黑衣，并带着黑色太阳镜。在普通人中间，虽然流传着关于他们的都市传说，但从未被证实过真正存在。至于外星人，他们来到地球的原因，除了观光和移民之外，也还有许多只能在地球上才能实现的事。他们的姿态千奇百怪，不过有的也和地球人相差无几。如果宇宙人，或者是 MIB 的存在被什么人认知，那么组织就会消除他们的记忆。这些就是关于宇宙人的不为人知的真相。

某一天的放学回家路上，主人公音无昴正走在街上，突然被 UFO 给绑架了。正在束手无策之时同班同学黑河有佳乃及时出现并把他救了出来，并协助击退了 UFO。因为目击了 UFO 而差点被消除记忆的昴，几经周折之后在第二天被有佳乃带到她所属的 MIB 的本部。在那里他目睹了各种各样奇形怪状的宇宙人，并且在接受了关于设施的说明之后，他不得不成为了 MIB 的一员。至今为止的日常生活瞬间变成过去，他即将开始的是牵扯到各种“人”的波澜壮阔的人生。



Info

游戏名：G.I.B. ガールズ・イン・ブラック
中文暂译：黑衣妹
公司：Whirlpool
原画：R けん、てんまそ、abua(SD 原画)
剧本：若瀬諒、椎名ヒサシ
音乐：菊谷知樹 (OP 曲)
发售日：2014 年 7 月 25 日

Main Heroine

KUROKAWA YUKANO

黑河有佳乃

CV：上原あおい
身高：154cm
三围：B82(C)/W58/H81

主人公的同班同学，学校 2 年生，所属于“外星人入星管理・交流推进机构”——MIB 的少女特工。性格单纯，做事认真，很努力地想要完成 MIB 的工作。不过由于她总是喜欢逞强爱面子，再加上常常马虎大意，所以任务不能顺利完成的情况占多数。虽然平时笑容满面，思维乐观向上，可一旦遇到什么失败就会变得极度消沉。即便如此，在受到同伴的鼓励和关心之后她还是能很快重新振作。

以前不怎么和男生说话，不过在与昴接触之后认为他很好说话，一起执行任务也比较容易，看来两人感情发展会很顺利?



ELISE WALLENSTEIN

★艾丽泽·瓦雷修坦

CV：御苑生メイ
身高：163cm
三围：B92(F)/W62/H88

怎么看不到忍者呢……啊！我知道了！大家一定都是忍者只不过穿着便服对吧！

转学到昴班级上来的少女。真实身份是来自其他星球的宇宙人，头上长着极富特征的兔耳。父亲是在宇宙里数一数二的宇宙武器贩卖公司的老板，所以她可算是名正言顺的大小姐。性格天然，行事很闲散，说话也慢悠悠的。

很喜欢接触日本人，学习日本文化，好奇心旺盛，不过她关于日本的知识基本都是错误的，她本人却并没有发觉，总是得让昴等人来吐槽和纠正。之所以来到地球，主要是因为父亲工作的关系，而她个人的原因则主要就是想要了解地球人的食物，历史和活动等文化。



OTONASHI SORAMI

★音无宇美

CV：百濑ぽこ
身高：147cm
三围：B74(A)/W55/H76

不，不要啊，你是想把我abductio然后又implant，然后然后……呃总之就是要对我胡作非为对吧！

主人公的义妹，比主人公小一岁，学园一年级生。朝气蓬勃到让人觉得有些烦躁的程度，是个做事不先经过大脑的行动派。十分喜欢和宇宙人有关的事，坚信着宇宙人的存在，没事就在网络上搜集各种关于宇宙人的信息。能够将各种各样的事项都与宇宙人联系起来，超级妄想症患者。不过看到与自己理想的宇宙人不符的东西，又会非常失望。连喜欢吃的食物都是太空食品，在学校所属于一个名叫UFO研究会的社团，不过成员包括她在内一共就两人。



Sub Heroine

SUMISU MIO

★墨须澪

CV：くすはらゆい

所属MIB的女性，有佳乃的上司。平时一直在组织本部处理工作事物。深受有佳乃的信赖，工作方面也得心应手，是个非常靠谱的前辈。总的来说性格温柔，面对昴等人也能以比较随和的气氛交往。

AIBA YU

★相叶夕

CV：小仓结衣

宇美所属的UFO研究会的会长，学园三年生。对宇宙人的兴趣丝毫不比宇美差，日日夜夜废寝忘食地做着各种研究，并在每天社团活动的时候和宇美畅谈研究的成果。除此之外，她还对灵异，鬼怪等超自然现象很有兴趣。



Comment

总的来说，比起不过不失的萌系剧本，玩家们对于漩涡社（Whirlpool）的印象，更多还是停留在招牌画师てんまそ笔下的人物之上，多年重用一位画师这也体现出了品牌对他的依赖性很强。不过在几年前因为『MagusTale ～世界樹と恋する魔法使い～』和『涼風のメルト』等作品给玩家带来了惊喜之后，不知是因为工期太短以至于力不从心还是什么原因，てんまそ在近两年的作品里画工感觉出现了衰退的迹象。或许是漩涡社终于认识到不能继续尽靠一个画师吃饭，去年的那部『まじかりっく⇔スカイハイ』里，漩涡社的第二画师水鏡まみず正式上位，立刻取得了不错的反响。而在今年这部新作中，除了てんまそ之外，Rけん这位失踪多年的老牌画师加入，也算是为了作品带来了新鲜的气息。不仅如此，在剧本方面，若濑谅和椎名ヒサシ二人也是从未参与过漩涡社作品的写手，或许可以期待他们能给漩涡社带来好的变化。

本作设定很明显是根据美国大片『MIB』(黑衣人）改编而来，在宣传的时候，官方也将此当做一大卖点。不过从体验版的内容来看可以看出，漩涡社也的确仅仅是借用了设定，故事展开和原作没有半点关系。这一方面或许会让原作粉失望，当然另一方面，可以自由创作全新的故事也有自己的好处。相比之下，更让人担心的是，目前公开的女主角只有三位（即本文人物介绍的前三位），作为一部全价游戏，制作者将能不能用质量来弥补数量，将是本作是否成功的关键。▲

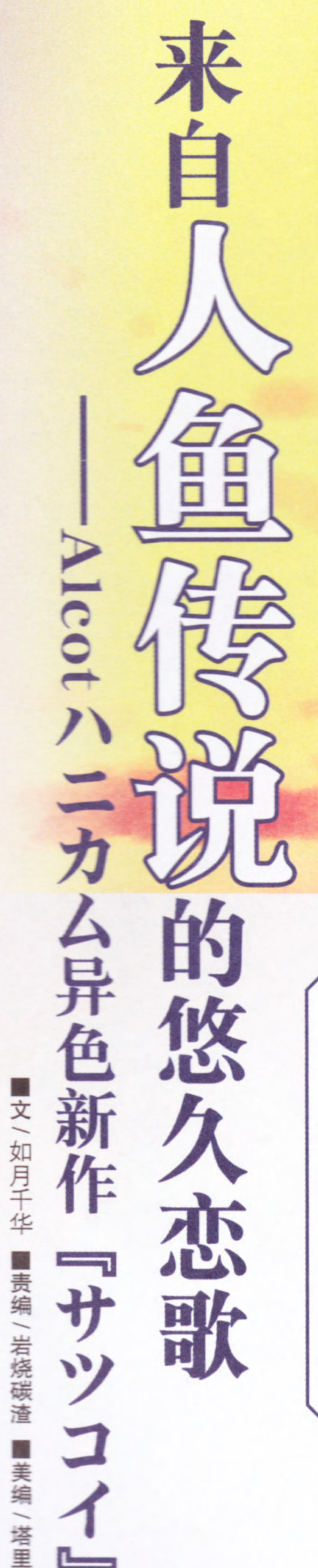


【宮蔵プロデュース 第6弾 サツコイ 悠久なる恋の歌】

2014 AUGUST 8.29 ON SALE.

企画・シナリオ 瀬尾順　原画 風見春樹

愛する者のために死ねますか——?



来自人鱼传说的悠久恋歌

——ALcot ハニカム异色新作『サツコイ』

■文/如月千华 ■责编/岩烧碳渣 ■美编/塔里

Story

本作的舞台，是一座距离城市较远的海边乡下小镇——美合町。在这里，住民之间还流传着悠久的人鱼传说，不过这传说中的人鱼与一般人的认识有很大不同：他们是一种拥有数百年寿命的怪物。通常作为龙凤双胞胎出生，而雌性会捕食自己的兄弟为增加自己的寿命……

故事的主人公加纳泉是一个孤儿，他因为少女般的外貌而在养父家常常受到虐待。在这样的生活中，他表现出了一种放弃反抗的达观的心态，不过即便如此，他依然没有放弃寻找自己失散已久的妹妹。

一个雪花纷飞的寒冬之夜，在家里受到虐待并被养父追赶着的泉在车站前因体力不支而倒下。

就在他内心充满绝望，几乎变得麻木的时候，学校里的一位常常不到校上学的同学——白羽籁悠出现在他的面前。

“加纳君，你是我的猎物，所以我要把你喂肥了。”

少女带着浅笑这样说道，将泉带回了她独居的公寓。尽管泉知道这个少女绝对不正常，但无处可去的他却也只能待在公寓开始了和少女的共同的生活。而在不久之后，他才终于知道，这位少女就是捕食人类，生活了漫长的岁月的人鱼的末裔……

“你愿意为你爱的人去死吗——？”

这是一个讲述捕食者与被捕食者之间的，绝对无法相互理解的究极恋爱物语。

INFO

游戏名：サツコイ～悠久なる恋の歌～

中文暂译：刹恋～悠久恋歌～

公司：ALcot ハニカム

制作人：宮蔵

原画：風見春樹、あおなまさお(SD原画)

企划・剧本：瀬尾順

音乐：トライノート

发售日：2014年8月29日



泉的同班同学兼班长。做事认真严谨，内心坚强，是一个典型的模范优等生。身为在富裕的家境中长大的大小姐，再加上外表秀丽，她在班级里也拥有不错的人望，不过在班级上似乎挺在意身为问题儿童的悠，有时候也会说出一些似乎意味深长的话，还对泉做出了忠告，让泉感到不知所措，对她产生了戒备心。瀬尾顺表示她从某种意义上来说，算是拥有与悠正好相反的魅力，在她的路线里会出现对主人公内心世界的深入描写。



白羽瀬 悠
Shirahase Yuu
CV：くすはらゆい

泉的同班同学，但一个人住在公寓里几乎从不到校上课，是一个家里蹲加问题儿童。虽然外表看起来是一个可爱的美少女，但言行举止明显异于常人，周围流传着很多关于她的风言风语，其中还有“她肯定杀过人”、“脑子有问题”这样明显的人身攻击，但她本人貌似毫不在意的样子。

在那个下雪的夜晚将泉捡回家之后，就一直“饲养”着他，时不时会打着“调教”的幌子对他做出各种捉弄（也包括性的意义），并以此为乐。

画师风见春树表示这是他久违的“年幼型”角色，在设计时强调了天真烂漫的印象，而剧本瀬尾顺则在重视表现一种妹系角色特征同时还融入了一些神秘感。



CV：有栖川みや美

川嶋 直
Kawasima Nao
CV：くすはらゆい

泉的同班同学，对泉来说亦是唯一一个可以称得上女性朋友的存在。性格开朗、活泼、坦率。她家里经营着一家名叫“川嶋”的旅馆，但生意并不怎么样。很喜欢照顾人，对各方面都不太讲究的悠十分关心，常常想让他住进自家旅馆。

在学校所属于新闻部，对人鱼相关的事情非常感兴趣，一发现人鱼的情报立刻就会写下来。在人物设计上，她算是三位女主角中最有女孩子气的一个，而她的故事也是所有路线中最“青春”的一条，瀬尾顺表示在这条线想让玩家们体验一下关于“初恋、性、大人与小孩的区别”等等青春期所有人都会体验到的甜美的“痛楚”。



Alcotハニカム作为 Alcot旗下的子品牌，在数年前因为『リアル妹がいる大泉くんのばあい』的话题作品，人气曾经一度盖过Alcot本家，然而去年两部作品『Dang! Dang! 団地妻』、『赤さんと吸血鬼。』的低劣水平和厂商近似欺诈的宣传手段，可以说让许多玩家选择了对该品牌说不。一直以来Alcotハニカム的主力作品都是由来自本家的制作人兼剧本写手宫藏把关，事实该品牌也确实创造了几部值得回味的作品，不过在『赤さんと吸血鬼。』里宫藏显然并不上心，心力全都投入到Alcot的十周年纪念大作『Clover Day’s』里去了。而如今，『Clover Day’s』顺利发售并且大获成功，他似乎终于有精力顾及Alcotハニカム的现状，认识到不能再继续这样任由其发展，于是赶紧公布了这款标注着“宫藏 Produce 第六弹”的新作。

宫藏表示，这款作品自企划开始，已经过了一年的时间，但是从Alcot的情况考虑很明显这一年本作是基本没有进展的，如今突然公开并且指望着它能挽回人气，多少给人一种赶鸭子上架的感觉。不过从制作STAFF来看，这款作品其实还是很有期待价值的。画师风见春树和写手瀬尾顺都是在Alcotハニカム旗下为我们带来了优秀作品的能手，2012年两人合作的那部『あえて無視するキミとの未来 ～...』也是相当有个性和品质的作品。特别是瀬尾顺在这之前还『Clover Day’s』里负责了结桥泉的路线，关注度不低。

不管从目前的游戏情报或是官方访谈内容来看，这款『サツコイ』都与品牌过去追求轻松愉快的作品区别很大，这一方面是因为宫藏认为品牌必须有所转变，二是他认为目前萌系市场已经趋近饱和，他们需要创作一些不一样的东西来寻求出路。或许有玩家会担心这样突然转型会让老玩家难以适应，不过瀬尾顺倒是表示虽然本次会比以前增加一些严肃成分，但他本人认为该作依然是从过去作品中发展得来的。而且从本质上来说，本作依然将是以“妹妹”和“血缘”为中心的故事，这也符合Alcotハニカム一贯的主题。虽然人物介绍里目前并没有出现“妹妹”，但既然强调了主人公一直在努力寻找妹妹，那么故事的围绕这个话题展开也没有什么好奇怪了。唯一需要注意的是，宫藏坦白表示，本次作品并非所有路线都有皆大欢喜的大团圆结局，作品虽然也包含明快的青春剧元素，但让人感受到一种飘渺的美感也是本作的目标之一——嗯，或许人鱼就是一种为了悲剧而生的幻想产物吧。▲

老好人的都合“历险”AXL新作

『レーシャル・マージ』

名称	レーシャル・マージ
暂译	民族融合
公司	AXL（アクセル）
原画	瀬之本久史
剧本	北側寒囲
音乐	PELVISMUSIC inc.
发售日期	2014年4月25日

推荐度 7

画面	7.5
剧情	7
音乐	7.5
体会	7
其他	7

■文/游龙 ■责编/如月千华 ■美编/迷梦





Story

居住在偏远小村里的威尔·布拉德利考上了王立高等选拔学院，在村人们的热情欢送之下，踏上了前往王都的旅程。被村里人抱养来的威尔是全村唯一的年轻人，所以村里的老人们将自己所有的知识和技术都传授给了他，使他成为一个心地善良、智勇双全的好青年。然而，村子过于偏远，使得附近没有合适威尔的同龄女孩，因此村里的老人在威尔临走前嘱咐他一定要在学校里讨个老婆回来。

王立高等选拔学院作为国家最高学府，有着两种不同身份的学生。一种是通过各种困难的考试进来的平民，另一种则是通过自己的身份入校就读的贵族。学校名义上讴歌不分贫贱、不讲地位，讲求让平民和贵族共处一室来互相理解。但是实际上，平民学生基本都不得不服侍同室的贵族学生。但是乡下长大的威尔根本不懂得什么是身份，说话做事都与周围的学生格格不入。此外，威尔还将助人为乐作为自己的信条，甚至愿意为此身无分文。这样一个言行特别的老好人威尔，究竟能否顺利地讨到老婆呢……

Character



梅丽尔·诺斯罗普

Meryl Northrop　CV：白月かなめ

威尔在王都最初遇到的年轻女孩，先天失明，依靠魔法生物姆尔姆尔能勉强看到东西，因此很珍惜姆尔姆尔，以姐妹相称。

家里是没落贵族，为了生活在王立高等选拔学院里当打杂工。性格要强，不爱接受别人的帮助。一开始一直试图拒绝了威尔对自己的帮助，但最终却因为威尔的老好人性格而爱上了他。

故事的后半段，在伙伴们的帮助下，恢复了视力，并以贵族的身份转校进入了王立高等选拔学院，成为了威尔等人的同学。







菲利丝·雷德拉普

Phyllis Redrup　CV：青山ゆかり

当今国王同母异父的妹妹，学校里面地位最高贵的人。威尔的同班同学，总是一副坏学生的样子，经常逃课。由于其身份的关系，老师也总是对她的这一行为睁一只眼闭一只眼。

其实她的这些举动只不过是对周围人的一种叛逆行为，因为她总觉得周围的人过于在意她的身份而导致他们与自己接触的时候不是畏畏缩缩就是阿谀奉承。由于威尔不知身份为何物，能够不卑不亢地和自己对话，因此对威尔很中意。

故事后期，在威尔和其他伙伴的影响下，开始收敛起自己的恶劣态度，并思考自己作为一国的公主能够为这个国家做些什么。







艾丽西亚・塞西尔

Alicia Cecil　CV：樱川未央

入学考试时笔试成绩第一的才女，正因为这个原因，所以与公主菲利丝分在了同一个宿舍。一心想要通过好好服侍公主而让自己毕业后有个好的出路，却因为过于谦卑的服侍方式让菲利丝感到不快。非常羡慕能够和菲利丝平等对话的威尔，因而对其萌发了竞争心。

作为学校知名的美女兼才女，艾丽西亚平时举止端庄、性格温柔。但是，一旦发怒的话会感情大爆发。在她的故乡，有着“如果惹艾丽西亚生气了，那还不如搬出镇子”这样的流言。为了能够控制好自己的情绪，她每天晚上都会把自己一天中所遇到的不快记入“暗黑日记”之中。

莫莉・汤恩斯

Molly Downes　CV：桃井いちご

在王都里开着一间占卜屋的占卜师，因为长得漂亮而且占卜通常很准确，所以在王都里拥有非常高的人气。

平时会给魔法生物姆尔姆尔做检查，与梅丽尔的关系很好。喜欢阅读书籍，通晓魔法学、药草学等很多学科，因此时而会作为王立选拔学院的临时教师去给学生上课。

莫莉平时话语不多，给人以一种神秘的感觉。不知道为什么对威尔很中意，称其为“发着光的人”，经常摸威尔的头，好像这样能够沾点仙气。威尔和艾丽西亚在双休日，都会去莫莉的占卜店里打工。

艾露露・阿里斯

Elulu Arliss　CV：御苑生メイ

马戏团的杂技演员，因为每年马戏团都会来王都巡演并驻扎在王立选拔学院的校园内因而与威尔等人结识。

艾露露属于被王国打败的魔法王国的国民，被称为“被毁灭的人”，在这个国家地位最低，连考入王立选拔学院的资格都没有。

艾露露性格开朗，而且极其聪慧，被威尔和他的伙伴们所喜爱。故事的后期，由于梅丽尔成为了学校的学生，学校在人事方面出现了用工荒。通过公主菲利丝以及威尔的室友大贵族公子罗亚的担保，艾露露离开了马戏团并进入王立选拔学院工作。

Comment

本作是AXL的第10部作品，按照该社每作交换写手的惯例，故事轮到北側寒围来操刀。在近几年AXL的作品中，本作算是比较短小精悍的一作。作品的歌曲演唱基本沿用了前一作的阵容，片头曲继续由KOTOKO演唱，可以说从制作阵容上来看，与之前几部作品一样豪华。然而，关键的剧本部分却让人感到无比失望。

首先是男主角威尔的设定。威尔的性格设定可以简单概括为三点，即乐于助人、不懂得怀疑人以及平等对待所有人。在这三点之中，除了第一点是由于村里老人的教导之外，剩下的两点都与威尔社会阅历太少有关，也就是所谓的不谙世事。这样的人，突然来到王都，就算没有横死街头，吃个一两次大苦头也是平常不过的事情。然而，在故事里，威尔却没有在这方面吃太多的苦头，对于这个纯粹的男主角，大家就像看到珍稀动物似的对他加以保护，让人感觉极其都合。

然后是这个故事的内容。从女主角的设定上我们可以看到，女主角中包括没落贵族、王族、受歧视民族等等各种社会身份的人，这样的女主角们总会遇到大大小小的问题。男主角如何解决这些问题，一般都是故事的看点所在。然而，本作中的威尔在个人线里基本在这些方面没有







发挥什么作用。很多情况下，问题的解决只是以他为契机，然后他周围那些比他更有影响力的人解决了这些问题。这让威尔作为男主角的存在感有点偏弱。

还有就是故事的发展。如果说AXL前一作『百花缭乱 Elixir』的故事发展相对王道的话，那么本作故事发展就可以称之为波澜不惊了。基本上威尔和女主角遇到任何事情，过不了多久都会顺利解决，真正意义上的危机除了公主菲利丝线之外，就几乎难觅踪影。这也就难怪本作的个人路线整体偏短了。故事发展如此顺利，想要写长，我看也是极其困难的。

此外，就是故事的标题。AXL以往的游戏标题里有一些确实让人觉得不太好理解，但至少不会让人觉得跑题。可是，这次的标题和内容，却让我觉得这部作品完全跑题了。从故事上来看，之所以叫『民族融合』是由于在共通线的后半段，追加了威尔是"被毁灭的人"这一设定。这样一来，男主角就成为了异民族的人，他与其他国民的平等交往也就成为了某种意义上的民族融合。且不说这个设定出现时铺垫不足，十分突兀；这样一个非常重要的设定在游戏里却只在两条个人线中被使用到，而在其他个人线里连男主角自己都不知道自己的这个秘密。在这种情况下，威尔和朋友们做再多的交流，和女主角们关系再好，和民族融合又有什么关系呢？说白了，这就是一个学校里关系良好的小团体之间所发生的故事，压根没必要搞一个这么高大上但完全不合适的标题啊。

『民族融合』这部作品可以说是比较失败的，虽然在都合的设定之下，故事本身逻辑上没有太大的破绽；但是这一切都建立在玩家能够接受这一设定的情况，这一点在我看来是及其困难的。如果说前一作只是停步不前的话，本作根本就是走上了一条歪门邪路。在保留自己原本轻松愉快的叙事风格外，AXL真的应该好好考虑一下怎样更好地去充实故事。如果实在不行的话，我觉得适当地冒险也是必须的。希望明年AXL能够为玩家们交出一份令人满意的答卷。▲









大俗中带点不俗的恋爱手册

■ 文 / 安莲・月炎蓝 ■ 责编 / 如月千华、稗田阿吃 ■ 美编 / orangec

FLAT 的首部恋爱学园剧『ひこうき雲の向こう側』

Elegant things within vulgar game

Information

游戏名：ひこうき雲の向こう側
中文译名：航迹云的彼端
公司：FLAT
原画：プリンプリン
剧本：さかき傘
发售日：2014 年 1 月 31 日

乍一看,『ひこうき雲の向こう側』不过又是一部普通的废萌纯爱 GAL,角色性格光从游戏封面的插图就能一眼望到底。如果你对担任其系列构成的さかき傘抱有期待,那么可以很明确的告诉你さかき傘这次写的是正剧,没什么太有意思的段子。如果你对 CG 抱有期待,那么可以告诉你,游戏里的 CG 时不时能崩到类同樋上大妈的水准,请千万不要期待。

那么,究竟是什么让这个表面看来平淡无奇缺乏惊喜的游戏成为本年度在批评空间的评价仅次于『兰斯 9』的工口游戏?接下来,请大家跟随笔者一起,走近科学。

亮点与吐槽齐飞——主线故事

Highlights and spitslot

如果要给『ひこうき雲の向こう側』概括一个特征,那么必须得说这是一个亮点与吐槽点齐飞的游戏,并且一开始,你看到的全是吐槽点。

首先,它很有“胆”。从试玩到封面透露的信息,玩家在发售前都以为妥妥的四个女主角四条线,结果实际只有三条线,最受期待的黑长直根本没有个人线,只在全部通关后有一个追加的 extra story(下文我们会提及其理由);其次,和一般 GAL 进了个人线后其他女主角自动人肉布景板化的情况不同,『ひこうき雲の向こう側』的大部分线路里剩下的女主角都蹦跶的挺欢;再然后,就是剧情的展开方式了。



故事一开始,就引出了一位看似真·女主般的存在——广崎美奈。美奈和男主人公康司本是儿时玩伴,康司对她抱有恋慕之心,却在欲向之告白的当天得知美奈的母亲和自己的父亲再婚了,从此他们的关系就成了兄妹。康司认为他的时间就此停滞在了他和美奈一起看到航迹云划过的那天、那也是美奈最后一次用昵称呼唤他的日子,也是他自认为失恋前的瞬间。那个时刻是如此美好,却没有延续下去的可能,就如同那天的航迹云,划过时的景色固然美丽,但在气象意义上,出现航迹云也预示着大雨马上就要来了。

这段回忆实在令康司无法忘怀,于是他将航迹云下的美奈画成了一幅画,这幅画作为入围过美术比赛的作品留在了学校的美术室里做装饰。学校最有人气的美少女、担任学生会长的佐藤里沙因为这幅画喜欢上了康司,向他告白并表示会在一周之后等他的答复。一周的时间里,康司仔细地梳理了自己的感情,最后得出自己依然喜欢美奈的结论,拒绝了这位学院女神。而故事,也由此开始。



航迹云在整个游戏里是重要的象征物,用于表述欢乐的时间总是短暂且会被哀愁终结。大概さかき傘想把航迹云之于『ひこうき雲の向こう側』写成下雪之于『white album』系列的效果,其结果只让人觉得主角生活的这块位置离机场一定很近,隔三差五就有航迹云看,而且为了渲染效果,一有航迹云就必下雨。不过鉴于航迹云这

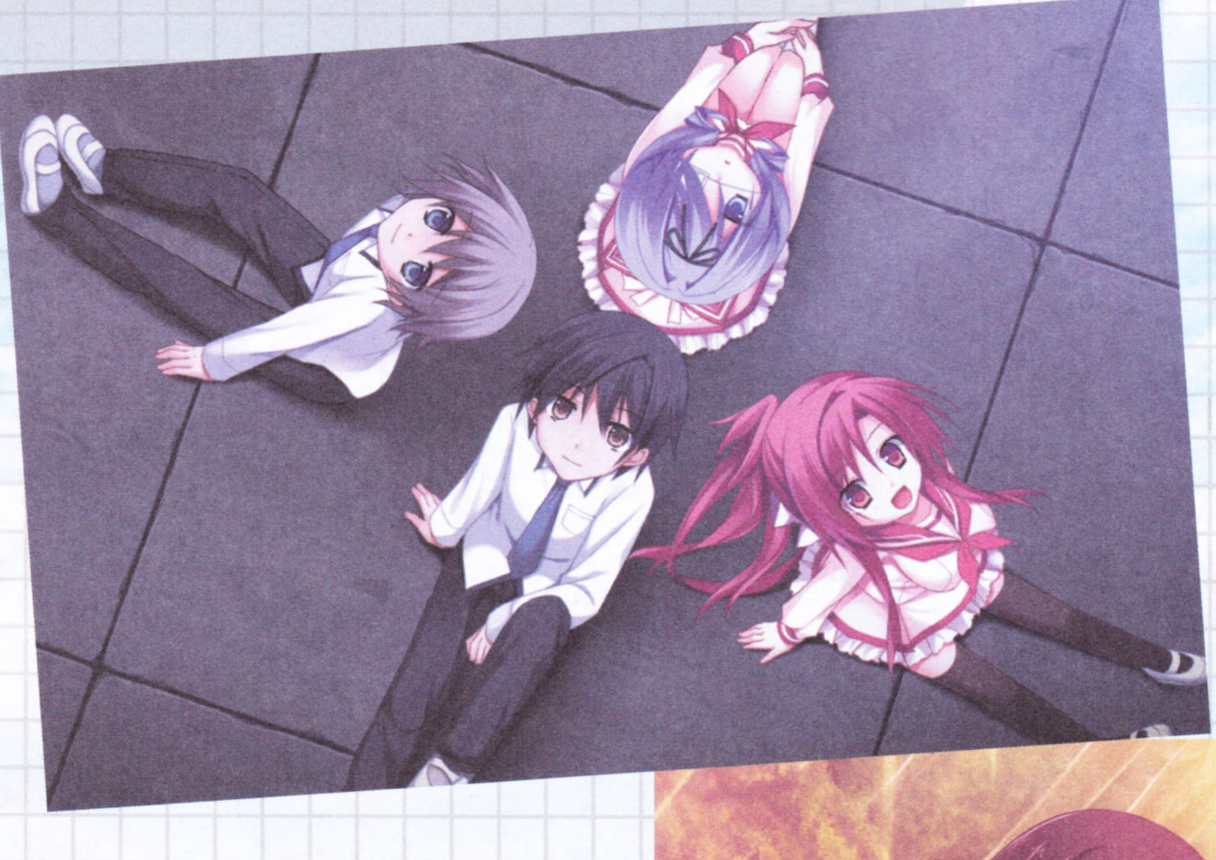


个核心主题没有“雨”啊“雪”啊这种常见的气象主题那么简单直接，且在这个实妹实姐随便上不眨眼的业界，面对没有血缘关系的妹妹还能踌躇N年认为自己的恋爱还没开始就已经结束了的男主看起来可能是有点矫情，这个游戏开场的最大噱头就只有拒绝黑长直美少女的倒贴这一项了。不过，要通关这个游戏，我们必须矫正自己的观念，认真地想象一下喜欢的人成了自己妹妹于是无法下手的男主的苦痛，否则这游戏是没法继续玩的。

在康司所在的学校里，还有另一位与里沙人气相当的美少女瑛莉。如果说里沙给人的感觉像月亮一样柔美，那瑛莉则像太阳一般明媚。看起来和任何人都能迅速打成一片，人缘极佳，无论在男生还是女生之中都有很高的人气。

这样一个校园偶像，也对康司产生了兴趣，邀请他参加自己所属的天文观测协会，而这个社团的成员仅有总是独来独往的神秘少女羽川原彩叶以及看起来像女孩子一样的、瑛莉的青梅竹马户井润。在康司拒绝里沙之后，瑛莉找到了他，一副欲言又止的样子将他带到天文协会，在玩家以为艳福不浅的男主角紧接着要被第二个美少女告白之时，瑛莉告知了一件令康司震惊的事情——所谓的天文观测协会实际是恋爱观测协会，最近让学校里人心惶惶的盗摄摄像头就是这个协会成员的杰作。之前美奈的朋友绫被学校里大受欢迎的男生告白后，收到过一封匿名信，里面记载了这个男生以前花心的种种证据，类似的匿名信在学校里有不少人也有收到。这都是瑛莉一手策划——通过摄像头观察学校里有哪些情侣、或是有谁向谁告了白，再以“试炼”的名义寄出匿名信搞破坏，就是恋爱观测协会真正在进行的活动。

其实瑛莉的开朗乐观不过是表象，对她来说，不管什么科目的考试她都能轻易拿第一，不管参加什么体育项目她都能轻而易举成为王牌，生活对她来说是一件缺乏挑战的事情，可唯有一件，是她一直做不好的事情，那就是恋爱。虽然有过被无数人告白的经历，可瑛莉始终不明白恋爱究竟是什么，她无法喜欢上别人，于是她努力装出开朗活泼的样子，和谁都能打成一片，和所有人都能融洽相处，努力让别人喜







后再拒绝她，达成她对这种“纯粹爱情”的渴望。所以，并不是让瑛莉观察康司，而是倒过来，康司通过观察瑛莉如何继续这种单相思来认识究竟什么才是“恋爱”。

以恋爱的终结为目标的故事到此正式开始，而这些内容都发生在共通线。你已经可以很明确的看出，谁才是这部游戏的真正女主角了。

欢自己，可还是难以对他人产生“恋爱”这种感情。她将之视为自己的先天缺陷，于是在学校的角落里安装摄像头，试图通过观察学校里情侣的一举一动，来构建出“爱情”应有的模样，来“学习”如何恋爱。

可是学校里的情侣们都让她失望了，她发现这些男男女女都不过是随随便便就在一起，她稍微给一点“试炼”就能轻而易举地拆散一对，根本不存在她想象中的真正的“爱情”。直到她捕捉到康司这个猎物。

她一眼就看穿了康司对于美奈的感情，这种单方面的、注定无结果却又一直持续着的单恋，而这种单恋的能量竟然能够让康司拒绝校园女神的告白，让她对康司产生了极其浓厚的兴趣。在她看来，这才是最完美的爱情形式，所以她要康司加入社团，她要近距离观察这个实验体是如何在暗恋妹妹又不能明说的痛苦中纠结，如何即使这样也继续爱着他的妹妹。

面对这种莫名其妙又病态扭曲的要求，康司在经过深思熟虑后，买通彩叶获悉了学校所有藏有摄像头的地方，并且用一天的时间将这些摄像头全部拆了下来，接着找到瑛莉，同意入部。两人约定，康司会让瑛莉爱上自己，随

望远镜里的情书——瑛莉线

love letter in the telescope

瑛莉线既推荐作为第一条线路跑，又不推荐一开始就跑。瑛莉的个人线相对其他几条线而言没有那么高的统一性，更适合出现在一本道的游戏里，和共通线的延续也更连贯。但是第一个就攻略瑛莉的话，很多人就没心思再去跑剩下几条线了。

瑛莉是一个性格上和凉宫春日非常类似的人，天文观测协会的会员构成其实也与SOS社构成相似：一个呼风唤雨性格恶劣的绝对主导式人物瑛莉，一个陪着她疯的好好先生润，一个捉摸不透的神秘少女彩叶，剩下一个“唯一”能制住她的男主角康司。

整条瑛莉线的发展并没有什么太令人意外的地方，所有人用膝盖都能猜到，给瑛莉安排





美夕瑛莉

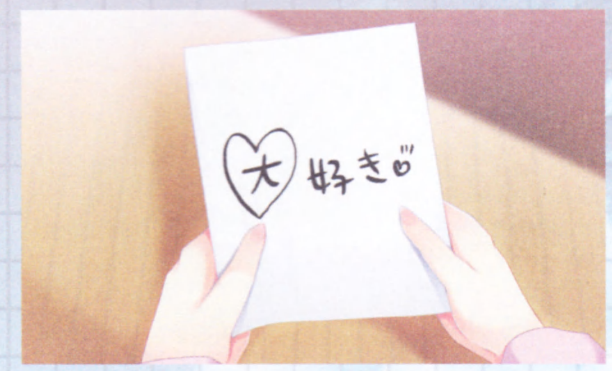
Mishio Eiri

CV：桃井いちご
生日：8月27日
血型：B型
身高：161cm
三围：B88 W58 H86

相见。如果依然在一起，就会迎来整部游戏让人印象最深刻的 end，也是瑛莉线最大的亮点。







一个“不知道恋爱是什么”的标签就是为了给男主竖旗，两个人也的确在简单地模仿情侣间行为的过程中逐渐建立了真正的恋爱感觉，但瑛莉个人的问题也暴露的越来越多。

瑛莉在初中时期曾经有过欺凌同班同学的现象，她因为知道那两个女生暗恋润，所以故意让润去跟她们套近乎，取得她们现在和谁还在来往的情报，再动用自己的手段让那些人跟她们绝交，最后逼得这两个人被集体孤立甚至患上厌食症。而润，一边不赞同瑛莉的做法，又因为暗恋瑛莉，害怕瑛莉再也不理自己，只能勉强自己配合她的一举一动。

不过，这既然是 GAL，女主角当然不可能是反派角色。真相是瑛莉在初中时因为和润关系好，被那两个女生嫉妒，所以招致欺凌殴打，以至于子宫输卵管被踢坏了（真能编），生育的可能性变得很低。此后瑛莉就性格大变，开始报复，并坚持认为，恋爱的最终目的是繁殖，而无法生育的自己从根本上是无法恋爱的。

当然，这一切在男主面前都不是问题，两个人最终还是越走越近。随之而来的是她以前安装摄像头偷窥别人隐私，还给别人寄匿名爆料信的行为被学生会侦破，天文观测协会被从社团降级为同好会。康司面临抉择，究竟是遵守之前的约定，在瑛莉已经完全爱上自己的当下离开她，还是打破约定和她在一起。如果选择遵守约定，那么就是相忘于江湖的走向，毕业当天瑛莉赠给康司告别之吻，两人此生不再





瑛莉线的后日谈被称为正片也不为过。这段 ED 后的后日谈，不仅是整部游戏里最长的后日谈，即使是一般的 GAL 拿来和它相比，估计也少有能在长度上干掉它的——因为这个后日谈，完整地交代了瑛莉和康司随后的整个人生——从努力将天文观测协会重新升格成社团、到毕业、同居、结婚、创造奇迹怀孕、生下女儿、女儿长大出国、女儿和润的儿子结婚、孙子出生……直到两人都已经两鬓斑白，并列坐在一起，瑛莉终于道出她五十年来一直不好意思说的那句“喜欢”。

两人过世后，他们的子孙在整理遗物时发现了某张夹在望远镜里的纸条，那是瑛莉藏在里面的一封情书，这是学生时代她曾经答应康司要认真地重新写一遍又不好意思送出去的情书，上面只有简简单单、却让她一直羞于启齿的两个字：“喜欢”。

航迹云与放晴的天空——彩叶线

Contrail and sunny sky



羽川原彩叶

Ugawara Iroha

CV：上原あおい
生日：12 月 12 日
血型：AB 型
身高：152cm
三围：B82 W55 H80





由共通线和瑛莉线可以看出，整部游戏其实有两个核心部分，一是瑛莉的恋爱学习与观测，二是康司心中的航迹云情结。这也是上文提到的，之所以每条线路里其它女主角，尤其是瑛莉都很活跃的原因。

彩叶线的开端，亦是由瑛莉触发：熊孩子劲儿上来的瑛莉促成了康司和彩叶的意外接吻，让康司对彩叶产生了不同的感觉。因此，这条线路的感情发展听起来略有一些三俗——起步于身体的恋爱。

在瑛莉看来，为了“身体”而产生的恋爱是纯度最低的一种，也是她个人最鄙夷的一种，可偏偏，她的“观测对象”就是因为身体而爱上了一个人。

对康司来说，对彩叶最初的感觉可能仅仅是好奇，然而那个意外的吻留下的记忆让康司太过于回味，让康司如同着了魔一般一有机会就把持不住自己想去吻彩叶嘴唇的心情。两人之间毫不意外地发展成了肉体先行，情感后跟进的关系。

『ひこうき雲の向こう側』作为一部纯爱游戏，并没有把彩叶线写成了“炮友转正”式的故事，而是让肉体和心灵的接触同步进行，非常微妙地让两人直到最后心灵契合、正式确定关系后才突破最终防线。这条线的总体结构其实有一些零散。美奈和绫曾经参加的羽毛球部部长杏是一个喜欢拉着小团体欺负别人的家伙，她和彩叶是同班同学，并且一直看她不爽。杏因为自己暗恋的男生向绫告白，所以嫉妒心大发，开始在学校里暗地欺凌绫。这件事被彩叶发现，连同康司一起出面制止，事情告一段落，但杏对彩叶更加怀恨在心。

另一方面，康司因为对彩叶完全不了解，所以看到她手腕上有伤就误以为她有轻生倾向，所以对着她说了一堆“要努力活下去”之类的热血嘴炮，后来才得知那不过是她小时候发生事故后留下的伤，她整天带着眼罩也是因为眼睛在那时出了问题。此后，康司一方面渐渐觉得彩叶其实也只是普通的女孩子而已，另一方面对她依旧所知甚少，尤其是他偶然间看见的疑似彩叶弟弟的照片，她始终闭口不提。

实际彩叶是著名舞蹈世家当主的私生女，但家业只传男不传女，所以她从小被母亲伪装成男孩子养大，那张照片就是她小时候的照片。由于家里房子大、人多，互相之间关系也冷漠，她的真实性别直到出事故送医院时才被暴露出来。此后，她和母亲在大宅里没了容身之处，就搬了出来，可母亲对此抱有怨恨，母女关系并不融洽，她甚至会用烟头烫她的身体，所以彩叶总是尽量拖延在学校里的时间。

GAL 个人线常见的八点档被家暴凄惨少女恩怨录式描述，这条线路对于彩叶家庭情况其实展开得不深，没有过度放大悲剧性然后大肆煽情，这样反而显得很真实很生活化。彩叶只要淡淡一句"杏同学跟我的母亲很像，她们都仅仅是只有在伤害别人时才能感觉到安心的类型"，就省掉了许多常见的烂俗戏码。整条线路也一直在打破 GAL 游戏里常规的"神秘少女背后必然隐藏苦大仇深""温柔男主化解少女多年家族矛盾"式的桥段，男主在这条线路里唯一给彩叶灌得心灵鸡汤也不过是"你的身体很美我不介意你的眼睛有问题"之类的程度。彩叶与康司不同，她喜欢航迹云，在她看来，"虽然航迹云经过后会下雨，但是雨后也会有彩虹"，反过来说，可能彩叶给康司的治愈效果还更加强烈一些。

这条线的核心部分与其说是给康司的，不如说是给瑛莉、以及所有对爱情抱有过度不切实际幻想的玩家听的，那就是，喜欢一个人理由并不重要，也许一开始的企图不一定多么纯粹，但只要之后两个人发展出了真正的感情就足够了。







彩叶加入全是幽灵部员的天文社本来是为了获得属于她自己的安宁片刻，直到看中了这个活动室的瑛莉强行入侵。瑛莉八面玲珑地说服了天文社的所有成员离开，唯独劝不动彩叶，久而久之彩叶就这么留了下来，陪着瑛莉闹腾其实也让她觉得很有趣。尽管彩叶并不擅长交友，但她喜欢瑛莉，对瑛莉来说，她也是除了润以外唯一知道自己本性的人。可这段友谊还是因为康司出现了裂痕。

随着康司和彩叶越来越亲近，两人之间的事情自然瞒不过瑛莉的眼睛。对瑛莉来说，这是一种巨大的背叛，康司不仅放弃了美奈爱上了彩叶，而且还是"由身体开始的恋爱"，于是她与彩叶和康司的关系都陷入了紧张。以往一直忌惮瑛莉而不敢对彩叶下手的杏，自以为此时是好机会，即使欺负彩叶瑛莉也不会替她出头，于是开始了同一条线路里的第二轮校园欺凌事件。当然故事的结局是事件被解决，瑛莉巧妙地让杏被孤立，与彩叶和康司和好。

跑完瑛莉线再来跑彩叶线的话，心里会有一定落差，毕竟这种东一榔头西一棒子的展开方式实在是有些混乱。さかき傘在这条线的处理上其实是很努力想写出新意的，不同于一般



航迹云的彼端——美奈线

another side of contrail



CV：秋野花
生日：4月1日
血型：O型
身高：155cm
三围：B75 W54 H82

最初有很大一部分玩家对『ひこうき雲の向こう側』的“妹game”属性抱有期待，美奈这个角色的确也是很典型的妹系，会软绵绵地叫欧尼酱，性格天真单纯，爱撒娇会有小任性但很懂分寸，没那么干练优秀可以大幅度激起人的保护欲。所以，只要你对血缘关系没有太强烈的执着，这条线基本还是可以满足天下妹控的。

虽然这条线路看起来要起家庭纠纷，可结果从头到尾都没有打伦理牌，“兄妹”这个“障碍”从头到尾都只是康司面前一面无形的墙罢了。在一般人看来，能和心上人同居在一起天天朝夕相处明显是个巨大的福利，而对康司来说，想出手又不能出手，就是个折磨。不过，在日本连表兄妹都能通婚，而没血缘关系的继兄妹谈恋爱在天朝都不算个事，怎么在游戏里就成为大难题了呢？笔者于是专门去查了一下『日本民法典』，发现第七百三十四条：（近亲结婚的限制）中有写到“直系血亲或三亲等内的旁系血亲不得结婚。但是，养子女与养方的旁系血亲间，不在此限。”

所以，这种类型的兄妹关系好像真不是什么大不了的事。这条线最后也表明了，所谓世俗伦理，并不是康司和美奈关系无法突破的真正原因。

故事继续回到一开始，明明当年那场没说出口的告白也并没怎么样，但康司就是觉得自己心很累感觉不会再爱了，多年来一直在美奈面前努力维持一个完美哥哥的形象。瑛莉带着康司到天文学社那天，正是康司的朋友哲弥打算向美奈告白的日子，瑛莉将藏在那里的摄像头所拍摄的画面直播给康司看，让他选择是否要搞破坏，阻止这场告白。

虽然不想伤害朋友，可康司最后还是同意了瑛莉的建议，于是瑛莉打电话给美奈，打断了这场告白。但哲弥并没有因此放弃，他告诉康司自己要为了美奈而努力，即将代表校队出战足球赛的自己，要努力成为首发球员并赢得比赛，然后向美奈告白。康司一边不想破坏自己和哲弥的友谊，一边又不希望哲弥和美奈在一起，可眼看着美奈和哲弥越走越近，美奈甚至为了给哲弥在比赛当天带便当而向自己请教起了如何做料理，康司不由得心中五味陈杂。

比赛当天，哲弥的确创造了奇迹。赛后，瑛莉主动提及哲弥喜欢美奈的事情，直接促成了告白被快进，她带着哲弥和美奈去角落里沟通一番后，带着“美奈已经同意和哲弥交往”的结论回来，扔在了康司脸上。

之后，美奈每天都会给哲弥准备便当，两人中午一起去天台吃饭，就和每一对在交往的普通情侣一样。康司的心情则越来越复杂，他开始讨厌美奈对他的一切亲昵和撒娇行为，甚至对美奈发了脾气。这时候，是里沙开导了他。里沙一阵见血地指出了事情的症结所在，“所谓恋爱，就是要做好被伤害的觉悟”，而她当时也是做好了这样的觉悟才向他告白。反观康司，这么多年来，之所以一直原地踏步，不过是因为他没有勇气面对“结束”。终结其实也是另一个开始，不接受“结束”也就无法迎来“开始”。







明明没有血缘关系，却无法向变成妹妹的美奈传达自己的心意，并且简单粗暴地断定自己的时间被停止在了失恋之前的那一刻，并不是因为有客观困难，而是康司自己的主观问题。

经过开导的康司感到豁然开朗，意识到在急着“躲雨”之前，还有应该要做的事情。

康司回到学校质问瑛莉，其结果和他想象的一样——美奈和哲弥其实没有交往，只不过是被拒绝的哲弥要求美奈每天给他做便当作为多年来告白始终失败的补偿，而美奈为了能做出味道足以让哥哥品尝的便当顺便拿哲弥当小白鼠而已。这一切瑛莉都知道，她只是想看看康司在这种情况下的反应，想看他是否能依然爱着美奈，还是说有一刹那产生了由爱生恨的感情，这就是她对于康司和美奈这段“恋爱”的试炼。

因为这场波折，康司意识到自己已经不想再继续维持“兄妹”关系，找到美奈告白。美奈也因为之前看到康司和瑛莉接吻而第一次萌发醋意，意识到自己对哥哥的喜欢不只是亲人间的喜欢，两人一拍即合，康司多年来的积郁终于被一扫而空。

整条美奈线所讨论的对于恋爱的核心问题，并非挑战伦理的勇气，而是直面结果的勇气、不逃避的勇气以及恋爱中因为嫉妒而滋生的“丑陋”部分——人会采用用隐藏心意的形式来逃避结果，可一旦发现自己的恋心可能永远得不到回应时又会开始憎恨对方，变得不想再见到对方。所以，这虽然是一条“妹线”，可它并没有太多妹线的特点，而且比较遗憾的部分在于，对于爹妈如何看待孩子们搞在一起的事儿，故事并没有交代，谈及这里，康司也是类似船到桥头自然直，能瞒多久瞒多久的半调子态度。相反美奈的感觉更朴实，对她来说是不是兄妹都没关系，只要一直能和哥哥在一起就可以了。

美奈线还有一个槽点，就是隐藏的绫end。绫 end 可以视为一个接盘侠 END，在美奈线临近关键剧情点的时候，即康司误会美奈与哲弥在交往继而觉得无法忍受这种煎熬的时候，若是选择对美奈的心意依然不变，那就会进入美奈 end，若是朝着绫摇摆，那就能电光火石地突入绫 END。

为什么说是电光火石呢？因为前一秒还在为了妹妹谈恋爱而要死要活的康司，下一秒跟着绫出去散了一天心之后，晚上就开房表白然后啪啪啪了，情感无缝转换，简直一步到位的吓人。不过基本来说这条线也是 kuso 意味更强烈，绫作为一个容姿在全游戏里数一数二又有大小姐加逗比等多重属性的妹子，提前让你不花力气就给推了。如果抱着很大期待去跑她的线结果发现只有一个章节的长度一定会失望，但当成捏他来玩的话，绫线里啪啪啪之后男主角还不知道绫的本名叫什么之类的段子也还是很欢乐的。





绫丽华

Aya Reika

CV：松田理沙



飞行云的终结——里沙线

the end of contrail

佐藤里沙

Satou Risa

CV：藤森ゆき奈
生日：11月23日
血型：A型
身高：157cm
三围：B83 W55 H84

里沙在游戏刚刚发售时是背负了许多人怨念的角色，作为一个印在游戏封面和宣传画上、拥有黑长直这个人气属性、且在游戏里无须攻略就主动来告白的“女主角”，却根本没有自己的专线，简直是冒天下之大不韪。尽管实际通关后系统菜单会追加一个里沙的 extra story，通了这个 extra story 后，在 Scene 里会追加一个里沙的 H，可这横竖看着都像是线路阉割后产物的架势让一部分玩家很是不满。

如果说绫是完全没有可攻略的迹象却意外有专属 end 的隐藏角色，那里沙就是明摆着可攻略，但如果你观察力不够或者没得到相关情报就压根不会知道她是可以推的。





里沙的这条线路是有争议的。部分玩家认为，里沙线纯粹是做了一半来不及了，但先行宣传又让玩家都把她当成女主角之一，所以赶制出了这个 extra story，又硬是在 scene 回顾里追加了 H 场面好让玩家不来寄刀片。可是，即使这条线是赶出来的，它却还是被“赶”得非常漂亮，甚至可以说，是给整个游戏划上了一个完美的句点。

里沙的这个“extra”非常的短，讲述的是类似平行世界的故事。时间回到里沙向康司告白的那一天，她依旧是给了康司一周时间考虑，这一次的一周里，康司因为协助学生会调查摄像头的事件而与里沙有了更频繁的接触，慢慢了解她爱上她，最终走出了他自己的“航迹云”情结，重新前进。

里沙在 extra story 这短短一章节的长度里充分发挥了她堪称全作“最完美女性”的魅力，一下子解决了整部游戏最大的两个问题——康司多年来的心魔以及瑛莉“难以怀孕所以无法恋爱”的心理障碍，瑛莉甚至感言如果里沙是男人的话说不定自己真的会爱上她。

如果说瑛莉线对于航迹云（挫折和试炼）的态度是“雨也不那么讨厌”,彩叶的态度是“雨后会有彩虹”，那里沙对航迹云的态度就是“即使会下雨，航迹云依然是如此美丽”，而且她还是一个喜欢雨的人。看到航迹云之后的乌云，会因为惧怕之后冰冷的雨而落荒而逃，但乌云也好，大雨也好，都不一定是坏事。正是这样的里沙让那个在航迹云划过的天空下停滞不前的康司重新前进。



结语

epilogue

无数纯爱 GAL 其实都在讨论同一个问题：恋爱究竟是什么，喜欢一个人的感情究竟是什么。在二次元的世界里，虽然有争吵、分歧，但好像每一段感情都能指向永远。关于恋爱的心情、恋爱的试炼和真正的幸福，『ひこうき雲の向こう側』表现的并不能算好，故事也有不少突兀和牵强的部分。但就像游戏通关后，瑛莉通过电脑屏幕对玩家所说的那样，关键在于通过这个游戏，玩家是否有受到启发，得到帮助。

因为害怕伤害而去逃避恋爱的人，对待爱情胆小不敢勇往直前的人以及对爱情抱有过高幻想的人……其实许多沉浸在 GAL 世界里的玩家多多少少也跟康司和瑛莉一样，有着“航迹云”情结和“不恋症”,『ひこうき雲の向こう側』的故事好不好尚待另论，但道理还是说得漂亮。尽管这个游戏不见得能带给玩家当头棒喝级的作用，不过能让有心之人意识到问题，学会前进。这样一来，不管它有没有一个骗人眼泪的瑛莉 TE，作为一部 GAL 都够得上是“良作”。▲

GAME PLAY
ANI
GAME SEX







『英雄战姬 Gold』，『战女神 Memoria』，『兰斯 9』
从三大热门作品研究到游戏性 Eroge 漫谈

■文／连根塞
■责编／如月千华、jedi
■美编／ASKI

今年上半年——准确的说是今年3、4月份，工口游戏业界可谓是迎来了游戏性大作的旺季。简单数数我们就可以看到Alicesoft的看家大作『兰斯9』、大枪苇人灌满了心血的『英雄战姬Gold』、来自Eushully社的“战女神”系列初代重制版『天秤之La DEA。戦女神MEMORIA』，之外还有戏画的『BALDR SKY ZERO2』以及打酱油的『Demonion2』和『三极姬』等等……由于这些作品各自体现出了不同的特征，也给我们带来了一个为“游戏性黄油”做一个分类讨论的机会。

GAMEPLAY
SEPARATE FROM ERO PART

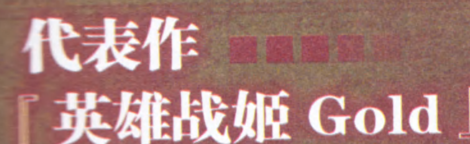
今天谈恋爱，明天就上班——游戏性与工口脱离的大众作品

记得在多年前以前，Leaf社旗下的『传颂之物』风靡起来的时候，许多之前没接触过同类作品的玩家都表示，这游戏有需要硬插入如此之多的H sense吗？这种除了感觉人物感情生硬之外，还会破坏剧情感受的做法，其实本身也并非制作者愿意，而是市场的需求和公司高层的指示。

说到底，工口游戏的工口成分在大多数作品都是为了满足玩家需要采取的补救措施，在游戏中融合度总体显得比较低，给玩家也大多是为了工口而工口的印象，这在讲究游戏性的作品里显得尤为突出。三月的『英雄战姬Gold』就是这样一部作品。



代表作



『英雄战姬Gold』



众所周知，『英雄战姬』是业界知名萝莉专精画师大枪苇人在自己的品牌littlewitch停止活动之后与2012年重新建立品牌“天狐”并同时闪电公布的作品。对于该作可能大多数玩家最初的印象是“大枪你一个人画这么多会不会累死”、“大枪你竟然背叛组织画这么多巨乳”之类，总之话题和目光都集中在大枪的原画之上。等到游戏发售之后，才发现其实作品的游戏性还是有可圈可点之处的。于是时隔1年多之后，天狐推出的这款“加强版”『英雄战姬Gold』自然再次成为玩家目光的焦点。

『英雄战姬Gold』的主角仍然是身份不明的青年，被伊达政宗（女）从海滩拖到家，尽管年龄比她大还是被热切期盼弟弟的政宗认作了弟弟。和无印（即指前作）的主要区别是无印在统一日本后就和大华帝国开战，这代则是先开船先和美国人谈领土征服，一路顺着南美打到印度……之后的流程就基本相同了。同时这代的剧情设计就非常的不厚道，其实主角只是打算去各国谈点事，没打算打仗。不巧他走到哪儿使人心发狂的黑球就寄生在哪儿的地区领主上，只好武力解决问题。打完仗这名领主往往会毫无理由的爱上男主角。

从天而降的男主角的身世之谜作为流程的主线实在是不够看，说穿了男主角也只是换了个身份的最终BOSS的亲戚朋友，大部分时候都忘掉了拯救世界拯救自己的悲壮使命被女主角们拉到世界各地吃喝玩乐，玩家们戏称『英雄战姬』为“世界旅游美食指导手册”不是没有道理的。这样的剧情流程也就导致了所有英雄都聚集麾下去战最终BOSS的画面感不是百万铁骑整装待发，而是大杂院叽叽喳喳小姑娘们放下碗筷一拍大腿就去打架，完全没什么使命感可言。但是这些部分全都通过修改跳过或干脆优酷通关，只看和各大英雄谈恋爱谈到



床上的剧情也不是不能成立。

在剧情方面“Gold”作为猛将传，卖得不是很厚道。虽然整体剧情线完全改变，BOSS变为洛基和潘多拉的神位组合，无印BOSS克苏鲁被丢在最难的隐藏迷宫姆大陆镇守最后一关，一句台词都没有；虽然增加了若干名新英雄的诚意不假，宣传的和本传剧情无关的平行世界





这个基本是开玩笑……本传中还算是有一定感情发展的卑弥呼、亚瑟等女主角在这代变成公式化的高纯度无杂质倒贴，本传中不能推的英国圆桌骑士众和个别角色则爆发性的增加了新剧情。当然从本传继承下来的女主角们十个里有一个智商正常的就不容易的这个传统还是很好的体现了出来，比如脚盆众的源义经、英国的莫德雷德等完全都在吐槽，其他女主角大部分时候都是领兵打仗之余的生活中只管在主角的后宫中冒傻气。

除了地域攻略顺序有细微差别外，大部分流程和前作相同，18X 部分只是换个姿势的程度。从这一代仍然没有让库克船长、吕布等少数几名角色遭到主角的魔爪来看，大概猛将传出完还会出帝国、帝国出完再出总集篇一类……天狐是打算这一个牌子吃上它几年。

而作为“游戏性”作品的重中之重，本作的游戏系统是依旧比较保守的地域压制（废话）。主角国有若干个行动点，这些行动点可以用于和女主角们谈感情，或参与战斗任务，每个女主角每轮只有一次行动机会；补兵、增兵行为只消耗钱不消耗行动点数，赚钱除了一部分事件会送之外只能靠占领地区的一点点收入。

行动点数虽然非常紧张，这一作却有一个非常人道的系统。除非玩家自行作死连续宣战，其他势力几乎毫无攻击性，不会主动宣战。在不追求速通的情况下按部就班的一个一个势力一个一个点的打总能通关的…更多时候行动点数是用在和女主角们交流感情上，交流感情的深度直接决定了该角色的能力开放进度，全部开放完成后该角色可以使用最强的“英雄技”。而和女主角们的交流总量则决定了男主角的能力开放进度。（偷偷说一句，这个系统感觉是大幅度借鉴了 Alicesoft 的地域压制）

战斗系统多少有一些讲究，兵种分为剑枪铳炮等几种，互相之间有明显的相克关系，不巧的是第一女主角伊达政宗是被克最严重的拳兵…在普通难度下大部分战斗可以靠主角众的技能压制住对方，在不追求完成隐藏迷宫香巴拉、姆大陆的情况下，90% 的战斗都是重复作业，选对兵种就能横行战场。

最后值得一提的是，无印版只有一名上杉谦信是 Guest 角色，这代则差不多每个地区都有其他画师作画的特殊角色，和同期发售的『真剑 A-3』联动又可以获得叶樱清楚，这名角色在原作里就是项羽灵魂附身，到这个小姑娘顶着古代英雄名字的世界还真是一点违和感都没有……Guest 角色丰富起来足以证明英雄战姬（系列）得到了业界的认可，原本认为是靠着大枪的画一击脱离的作品，如今出了猛将传还移植了家用机，反倒在业界吹出了一股新风。

同类名作佳作总览

天狐作为突然冒出来的新锐厂商来代表这一类作品的案例还不够明显，另有一个响当当的大牌可以代表这一类作品——名声响亮历史悠久的戏画 BALDR 系列。

精彩的文字描述战斗和好玩的实际操作的战斗在剧本体验中几乎是等效的，“BALDR”系列可以说是这一类作品的顶峰。当然，尽管这一系列的剧本感动了无数人，其充满特色的机甲战系统也吸引了很多人研究 Combo 连段，实质上这两个部分是没有明确相关的。剧情背景一方面需要主角众开着电子机器人对打，另一方面从机器人下来又像学院剧一样恋爱，更别说造人运动也和战斗操作部分完全没关系。不过该系列比较高明的一点是，会根据战斗结果







派生出不同的剧情，其中甚至有一些包含凌辱内容的 BADEND。在它之后戏画捧着这系列又出了若干个续作，而去年发售的『BALDR SKY ZERO』和前作『BALDR SKY』系列相比，无论是系统还是剧情的完成度方面都差了太多。硬是把一个神作系列做成了安定的戏画雷，其续作『BALDR SKY ZERO2』虽然有所改善，也难以挽回 ZERO 的恶评。

说到这里，回过头去看看这一类作品的一大特点：那就是方便全年龄化，移植家用机。首先，Baldr 系列就有数作曾经移植在 PS 系平台，『英雄战姬』也在今年登上了 PS3/PSV 平台；这一类游戏有很多都走了这个路线，将原版无关紧要的 18X 部分在家用机版删掉后增加一点点新剧情再骗一遍钱。当然，“洗白”这件事儿上做得最成功的可谓是 Aquaplus（Leaf）。





想当年传颂之物的动画化也是精品，接连移植 PS2、PSP 版；随后将本社综合 FD“愛佳いくの”的其中一个小游戏去除不良部分名曰『迷宫旅人』移植至 PSP；去年还推出了完全脱离『Toheart2』体系的续作；在大肆渲染自家白学的全年龄家用机版之后又推出了完全全年龄的『Tears of tiara2』，且还有『传颂之物 2』已经公布。虽然惨到要被虎穴收购，至少这几年确实在从里界的“Leaf”的品牌逐渐向着“AquaPlus”全年龄的



大方向前进。

说完一些大牌作品，笔者在这里也推荐两个私货。首先是发售于2009年的RPG——『Nega0』。其制作公司是Will旗下的Eternal，这个名不见经传的品牌的主要成员主要代表作便是一只延续至今的系列作品『辉光翼战记』；而制作人高濑奈绪文更是名声在外，曾在XUSE门下创造了厚重的『永远神剑』系列；而剧本还是有新锐写手七乌未奏与企画屋联合完成。虽然09年发售对于现在来说可能谜之古早，但作为一个Eroge，这作有意思在于剧本画吊打都合主义，俨然一个METAGAME。加上作为RPG必不可少的可玩性，就类似剧本大纲的作品来说，如果N+的『スマガ』能给个80分的话，电波对得上这作甚至可以给到90分的评价。

当然，和RPG/SLG这一类战斗型作品相比，还有一本不得不提的作品『古色迷宫轮舞曲』，其中采取了非常有意思的从对话里找关键词，并且可以针对这些关键词进行询问质疑的系统。整个游戏就是一个非常繁复的文字迷宫，没有S/L的概念，如果这个章节没有达成条件则会在这个章节LOOP直到询问了正确的关键词才能推进剧情。

这个系统很接近传说中的『YU-NO』，关键词系统取于『FF2』，故事的谜题又借鉴了『EVER17』……尽管得到了很好的评价，但也只是个拼凑出来的神作，且在流程中并不像『逆转裁判』系列那样无非是几句话来回撞关键词，可以从关键词找关键词，用关键词为引子模拟对话，整个游戏中会得到上百份关键词。尽管它的剧情似曾相识，系统也不够人性化，但作为"可玩的AVG"而不是掺杂了地域压制、RPG等等常见要素的作品来说，是近年来异军突起的一作，如果该社能把这个风格发扬的话经过磨练迟早能挤入神作行列。

正如上面所说，先不论游戏性如何，只是在普通的剧情中强行插入18X成分的作品，在Eroge界占有很大一部分。这类作品可以随心情随意切换全年龄和18X。家用机版和日本一、Falcom等家用机大厂的一些作品甚至没有太多区别。

DESIGN INTEGRATE WITH ERO PART

不能不说的一夜之后——设定面和18X部分有所整合的作品



我们要介绍"具有游戏性的Eroge"，严格来说这些可以随时或已经脱离工口属性的只能算是第一阶段，下面要介绍的是在设定面上就难脱离Eroge属性的一部分作品，其中做得最好的就是Eushully的"战女神"系列。

代表作

『天秤之La DEA。战女神MEMORIA』

在2012年的打牌青年，2013年的塑料小人战记两部"外传作品"之后，Eushully在2014年终于不负众望发售了战女神系列的新作：战女神初代的复刻版『天秤のLaDEA-战女神Memoria-』。

在早年的战女神1、2之后，Eushully接连制作了前传性质的『战女神Zero』、『战女神Verita』，讲述了老人妖成为老人妖前的故事而广受好评。时隔多年终于复刻了初代，老玩家们纷纷头顶青天。

相比于两部前传牵扯到数百年的不同神明阵营争斗、主角组踏遍世界的巨大舞台，作为系列初代作品的本作的舞台相当小。在邪龙战中失去大部分力量，静养中的セリカ接到了旧友白蔷薇的邀请，接受了在カドラ废坑探索失踪王女的任务。借此机会带第三使徒シュリ出来见见世面。随着探索任务的一步步前进，セリカ"神杀"的响亮名号破坏了白地龙骑士团的内部阵营平衡。获得了新的第四使徒サリア，神官战士ロカ等人的协力逐渐深入废坑探索后发现这个任务无意间和塞利卡自身的复杂命运







相连——诱拐王女的主谋之一是追踪了セリカ数百年的“腐海的大魔术师”アビルース，战神势力也掺入这场阴谋中试图暗杀作为古神势力代表的セリカ。在骑士团阴谋和老仇人都处理得差不多的时候飞上天空和借着这件事复活的另一名古神战乙女进行最后决战。

作为时隔十几年的复刻作，除了必定会有的音画强化外自然也做了很多人性化的修正。比如原作必定会出现的白蔷薇女骑士凌辱事件可以通过数个非常复杂的手续将其回避掉，算是对心理承受能力比较低的玩家的福利。舞台虽然小结局还不少，根据城市里商会势力的强弱和一部分事件的完成度，在原作的正史结局基础上还增加了老战友アビルース结局，叛军结局和真爱ロカ结局；但对前传剧情不了解的玩家大概会对アビルース、ロカ结局的很多Zero，Verita 的剧情叙述不足感到非常困惑……是这代剧情上的一点不足。

在系统方面，Eushully 这几年的外传尝试了仿火纹、仿 Lycee，以及小队 RTS 的系统之后终于重新操起熟悉的仿 ATB 的 FS 战斗系统（即类似 FF 系列半即时的行动槽战斗系统），极个别战斗中也会出现只能使对方战意消沉逃跑







的战法。这一代的战场系统并没有太多的实质改进，最多是我方角色也增加了体型设定以控制强力角色的登场数量；为了符合这一代的主角是有史以来最弱的设定，脱掉装备的情况下防御属性不再是最强的神格，Verita 时代顶峰的魔法，剑技也不能在这一代掌握；为了突出第三使徒シュリ的重要性，这一代探索迷宫降低的“女神度”必须要通过回旅馆和她进行床上仪式回复。上得战场加血、下得工房捏药，顺便还通过她拐带来了第四使徒。

シュリ负责道具合成不必多说，这一代武器强化和使魔强化分别是通过武器装备互相

吃和吃“强化石”完成的，武器强化到顶之后会有任务发放一把强化版，还要重新砸。这个过程就需要去迷宫打一堆破烂武器和“强化石”；使魔则成为装备的一部分会对角色的能力值进行一定程度的修正。在 Verita 里对战斗还算能起到很大效果的支援场地和招聘系统这代因为数值策划的问题反倒是没有太大作用了，即使是隐藏支线 BOSS 琉璃王的招聘效果打在 BOSS 身上也是一串 1，非 BOSS 战我又叫出来你干什么……

总的来说，几代战女神打过来可以发现系统细节上在逐渐完善，相比于 Verita 来说至少删除了烦躁的技能熟练度系统和每个 BOSS 都要 S/L 无数遍才能拿到的独特“神珠”素材。使用技能也可以不用每次都在列表里翻啊翻。这代有个很独特的战场系统“总攻击”，触发时要手动像音游一样抓准时机按键提升攻击力，4 次全中的话还会追加一次全体攻击。不过实际流程中因为要刷的东西太多，这系统操作起来比较繁复，所以非 BOSS 战基本关掉，显得有些鸡肋。

剧情分支上 Verita 采取的还是很容易区分的选项积累制。另外这代增加了一个新的判断机制：中途会有 N 波固定小怪，打太多小怪的话会判断在这个时间段浪费了太多时间。如果想完成ロカ结局，就不能在流程中“浪费时间”导致任何一名女性角色触发凌辱。认为固定小怪打了还是经验值一路冲锋过去就没事的老玩家大多在这里吃了瘪，当然大家熟悉的游荡魔神系统依然存在，只是这次没有加入队伍的战斗力了，都变成了使魔，这个系统还融入了多周目的 EX 剧情开放，想不刷都不成。

这代的一个核心系统是“开放”，无论是系统机能还是角色级别上限，都需要完成条件才能开放。战斗胜利后除了 RPG 里惯例的钱、经验、物品外还会获得关键的“机能解放 P”，这一系统是一张类似于晶球盘的的网，在剧情中完成了某名角色的特定条件后首先会获得至少 +3 级的等级上限开放，如果这名角色还有派生剧情的话则需要机能解放 P 开放角色特技、地图移动能力甚至商店贩卖列表等等；在完整的开放了所有的角色等级上限后，差不多这个游戏的剧情也都被看完了。





游戏与工口的融合点

说起和 18X 部分的整合，Eushully 世界观引入了一个非常冠冕堂皇的概念——性魔术。

男主角塞利卡自获得女神的肉体后，可以不吃饭，但不能不抓雌性来搞。这个行为无关爱情或者泄欲，只是为了吸取维持这具女神身体所必须的“精气”，也就是俗话说的采阴补阳。以睡魔为首的一部分种族则以“性魔术”获取情报甚至杀人。这种能力并非代表下作阴湿，越是神格位强大的古神、战神、恶魔，这种能力越强大，贵为古神的セリカ身体的原持有者知识大女神サティア因为怕自己神格太高和当时只是区区人类的セリカ交合会榨干他的身体才教授给他古神掌握的性魔术。这个世界观中智能比较低下的哥布林，兽人等种族除了贡献那么一两个重口味 Scene 外，完全不存在用性魔术使人精神屈服的能力。

除几名使徒和极少数特定角色外，服从于塞利卡手下的角色均是他通过性魔术直接打通对方心智部分，强迫使其屈服所致。在设定中这一代的セリカ十分衰弱，每次战斗都会消耗精气，“女神度”到达限度后自身的意志就会消失，身体变为女性而 GameOver。

大概是因为这一作的复刻蓝本是初代，有很多续作没有的关于性魔术的神奇设定…比如除了吸取精气维持生存外还可以反向授予能力强化给第三使徒，能够通过性魔术给对方施加非常特定的诅咒。对于这个系列来说，需要用钱解决的问题、需要通过谈话解决的问题、需

要用战争解决的问题……统统变成了需要脱裤子解决的问题。

除“性魔术”外，有一部分非常正经的细节也融入了独特的淫靡成分。比如历代总要有名正言顺的娼馆；『战女神 Zero』中贯穿始末，造型上就十分近似某种器官的“雨露之器”；两代圣女无论如何都要坚持给セリカ在困境之中生个孩子……当然有些设定最后也自己打了脸，魔导巧壳中光国的佣兵独眼的设定是“被割去生殖器的前男娼”，作为叛军都掌握了实权囚禁了女将军和公主的情况下没作案工具，导致光国的两名女性角色硬是保持着纯洁之身倒贴给了主角……



同类作品淘金

Eushully 作为“设定面 18X”的代表是混得最好，最出色的一个厂商，这一类作品的世界观往往具有一个非常中二臭的背景故事（一般是神魔战争），混入一些非常跳脱的没有床戏不能达成主角 / 敌方目的的设定。尽管在设定面上雨露之器、性魔术等 18X 概念已经较好的融入了作品中，但是这些设定多少还是与作品的世界观有些脱节，在剧情方面却缺乏必要性。

另外比较典型的作品是『Venusblood』系列，这个系列不停地变后缀出了数代，俨然一个大系列。剧本的目的还算得上是比较正常的战争，为了达成这个战争的目的，我们便要让对方的女神如何如何堕落…控制各种奇形怪状和人类交配…这一系列给玩家们留下了“好用”和“好玩”的印象都很深刻；不过别忘了奇形怪状的交配，打败神明拯救世界的作品不仅有 Eroge，还有口袋妖怪呢…所以说，这一类游戏的特点在于设定面上支持着非常安定的 18X Scene 产出，且这个设定往往会随着玩家实用性的需要而随意改变。有朝一日会社缺钱了，很用力的改一改未必也不是不能洗白骗家用机奶粉钱。

提起这一类游戏就不得不提到一个默默无闻的公司 Softhousechara。

最新作是尚未发售的『アウトベジタブルズ』，讲述的是两名美少女闪亮亮盗贼的故事。很多玩家没有关注过，有很多素质非常优秀的游戏性 Eroge 都出自 chara 的手笔，比如笑点丰盛的『BUNNYBLACK』三作，是非常熟悉的主角能变出触手的这种设定；年龄稍大一些的玩家可能还记得相当好玩的『巣作りドラゴン』、『王贼』。介绍游戏性 Eroge 可以不提 Eternal、不提 Leaf，但是万万不敢不提该社。其素来以容量小而好玩著称，和 softhouse-seal 不停地制造游戏性地雷或者纯拔作的趋势完全相反，chara 的作品是非常好玩的。以著名的『巣作りドラゴン』为例，主角是一头即将结婚要趴窝的龙，游戏的主要任务是扩张领地准备结婚，抓女人过来要干啥呢？练习一下保持婚后生活圆满总可以吧！







ALL FACE TO ADULT

Alicesoft is a eroge maker!
——以面向成人为思想基础的作品

就拿“战女神”来说，世界观就算把性魔术改掉，把“性魔术使屈服”一概改成“屈打成招”“谈心”“总之一夜之后”等等，基本也不会对剧本有太多的影响，只是设定面的部分虽然已经很好的具备了“Eroge”的特点，但距离理想中的完美 Eroge 还未够班，个人认为游戏性 Eroge 的最终形态还要请出来业界的老大哥——Alicesoft。上一部分讲到游戏世界观的设定就具备了 18X 要素，而最后这一部分则是游戏性 Eroge 的最上级杰作——并非只是设定，而是需要操作的部分也在实践 Eroge 的定位；同时它的剧本中处处体现着这一要素，难以在家用机上洗白或“一夜之后”一笔带过。说到老资格的 Eroge 厂商不得不说起 Alicesoft，在其他老铺转型，被收购，衰落的今天，Alicesoft 还孜孜不倦地奋斗在当之无愧的一线。

代表作
『兰斯 9　海尔曼革命』

经过去年那款号称“你爸爸可能玩过的 Eroge”的『Rance01 光をもとめて』之后，2014 年，正史兰斯系列的新作『兰斯 9　海尔曼革命』众望所归地发售了，回应『鬼畜王兰斯』已经制定好的路线，本代进行军事帝国海尔曼的革命行动。

这一作的剧情算是由浅入深，深得老战友信任的兰斯在被请来助拳的路上就很幸运的又捡到了一名百依百顺的女奴隶，拜兰斯之前游历大陆的人缘所赐，革命军中追随他的老熟人们都是有头有脸，以一当百的强者；在和皇子商量之后擅自将计划两年的革命进程缩短成两个月的速攻战。取名“无法者”的反叛军内包含原帝国评议会的高层成员和外出历练数年的王子，很快得到了海尔曼 2 军、4 军的响应，和 1 军正面硬碰硬后无法者军团得到了这个国家最古老忠诚骑士的认可。处理掉悲惨的背叛者，队伍迎来了两名新的“兰斯的女人”——世上唯二的 LV3 大魔法使之一的ミラクル和具有分裂能力的改造少女ピグ；不久后发现兰斯随意使唤了好长时间的新奴隶的真身是出逃的海尔曼皇帝シーラ。作为皇帝脑残粉的 5 军将军很快投诚…但是风云突变，3 军将军ミネバ趁乱杀害了企图成为魔人征服世界的宰相和他的傀儡皇太后，自己坐上了皇帝的位子…





剧情途中可以听到古老的魔铁匠フリーク传授古代斗神都市的故事——千百年前，曾经





相信普通人可以和魔法使共存的ルーン被算计后发狂要杀光人类，至今フリーク对亲手封印他的事耿耿于怀的历史；虽然フリーク在中途牺牲，打败奸雄ミネバ后紧接着突入打败最后的斗神 M.M. ルーン还是圆满了这名老者的终生遗憾。至此，海尔曼帝国革命完成，新皇帝已顿一声令下：海尔曼帝国从今天起灭亡，成立海尔曼联合国，第一届大统领就是自己的妹妹。

故事至此，人类圈的三大帝国、浮游大陆 JAPAN、自由都市的五个大组织的女王均成为了“兰斯的女人”，虽然他无心霸权打完仗就回家睡大觉，实质上完成了继圣魔教团以来第二次人类圈的完全统一；『兰斯 9』的正史结束。

一周目强制正史结局之后可以选择进入不同女主角平行世界的“门”，在之前的章节中某一关女主角被击倒可以选择进入 BAD-END：因为兰斯一时没看住会导致俗称的无惨剧情发生，包括摧残心灵、二十万人、人体改造等重口内容。终章前根据兰斯和 7 名女主角的好感进度，革命最后的进程会有一些变化以引导着偏向该名女主角的结局。这些结局一定程度上对应了之前 BAD-END 里女主角的遭遇，在这些路线中已经出现了一些世界观上的设定和本作没有提到的角色；有一些细节部分则是只有玩过鬼兰的老玩家才能体会到的变化，比如佣兵队的エレナ，曾经是战火纷飞中开在战场上的一朵纯爱的花，在正史 9 代里硬是抡着精神控制的大锤上了战场，还被兰斯在城墙上公开 PLAY，令人唏嘘……

这一代的剧情设计很明显的顺应了现时代玩家的适应力，直至最近的『Rance01』，总会有不可回避的“爱着兰斯的女人被猪拱”的痛心剧情，这一代除非自己去点 BADEND 可以完全不让这类事件发生，这革命进程牺牲未免也太小了点……剧情整体还是如约的达成了“兰斯每三代一大作”的规则，严肃的军对军的革命大战当中掺入了大量 Alice 式的“大人的笑料”，在 Alice 元老级人员退居二线甚至退社的情况下，依然没有丧失兰斯系列独特的风味。







系统和耐玩度

『兰斯 9』发售时正处于 Alicesoft 人员交替的转型期（妹尾雄大和 Shade 前后退休，HIRO、TADA 退居二线），战斗系统虽然是兰斯系列从未涉及过的爬格子 SRPG，细心的老玩家还是发现了这一代的系统几乎照搬了 2003 年 Alicesof 的『ママトト』。官方很自然的套用了该作的重要角色和剧情，甚至正史最终 BOSS 战的 BGM 都是该作的 remix 版。而 6 代中的猿玉、蟹玉设定也正式回归，玩家在战斗中可以取得猿玉，一定数量的猿玉可以推进 7 名女主角的个人剧情，蟹玉则可以加速角色的成长。正常情况下每一周目提供的猿玉只够供完全攻略 2-4 名女主角，因此想看到真结局至少也要 2 周目。除了剧情上要求玩家多周目外，二周目之后可以选择 X2，X4 和系列惯例的灭茶苦茶模式供试图挑战高难度的玩家练手。

比较有笑点的是这代的武器防具强化。玩过韩系网游的玩家大概知道有强化概率这个说法，而本作除了强化失败不会爆掉还真是没什么区别，因为已经是整个世界故事的大后期，主角众的武器基本上已经是数一数二的神兵没得换了，因此只好采取这么一种折中玩法。

熟悉世界观的玩家都知道每个角色有其固定的“才能界限”设定，在这一设定影响下，通常冒险者们的界限比较高而将军们的界限比较差，在原设定中女主角シーラ的界限只有 27 级，一部分同伴擅长带兵不擅长个人战所以这个值也不是很高，大概是考虑到这一点，这代取消了等级设定，取而代之用“熟练度”强化角色分配把界限体系糊弄过去了。刷装备道具是 8 代玩家的一个噩梦，这代倒是不用刷武器了，道具分为普通，Rare，激 Rare，超激 Rare，获得激、超激 Rare 道具的方法基本都是本周目第一次完成某场特定战斗的奖励。笔者速刷了三周目，超激 Rare 道具掰手指算不过 5 个，有心

人想使劲刷的话其实也可以爆肝刷……

总的来说本作和历代兰斯相同，想简单的推一遍正史很简单，要试图研究出所有的剧情点，打到精通则要投入很多精力。整体来说，虽然一眼看去没有迷宫、没有魔人，完全没有正统兰斯的惯例，但深入玩下去会发现4年的时间并没让老玩家失望。



所谓 EroGe Maker

正如Alicesoft的LOGO上的“Eroge Maker”，Alicesoft的大部分游戏很自然的在剧本中融合了无法在家用机版本中洗白的18X要素。例如『兰斯8』中登场的兰斯女儿，如果删掉了兰斯在没有避孕魔法的影响下夜行潜入卡拉村落强暴女王的这段剧情就不可能生出来，很多角色之间的感情线也是依托于身体关系的；这个特点贯穿于Alicesoft的大部分游戏中。

再举个很有时效性的例子，『兰斯』系列的派生系列『斗神都市』推出了3DS重制版，世界观的原设定是“打败对手后，可以对其女伴任意妄为一天”，3DS版里为了蒙混过关原本大人的设定把妄为改作约会还不算，几乎全都让主角因为前一天的战斗太累不是起不来就是中途睡着；在比较早期的章节中还闹了个乌龙——该世界观中“卡拉”这一种族额头上的水晶会因为是否处女而区分红色和蓝色，蓝色的水晶抠下来又是魔法力非常高的道具，原版『斗神都市2』中主角会看到卡拉朋友被山贼们轮○后该卡拉临终前把蓝色水晶自己抠下来给男主角吞掉提升其力量，3DS版里则演变成了非常可笑的一幕：一群青壮年的山贼抓住了一名妙龄美少女，只会按在地上使劲痛打到男主角来救人，又因为水晶没有变颜色不能提升力量，整个改成了这名卡拉用了不知什么力量把额头的水晶引爆炸死了所有山贼……相比于浑身体液、额头留着血淋淋的空洞惨死的少女，3DS版这个完全改得失去了悲壮感。



Alicesoft的另一个慢工出细活的“大”系列三作在一定程度上代表了游戏性Eroge的三种类型，『大恶司』是一贯的A社风格，收入的一个重要来源就是让女主角们去卖，和游戏性要素密切相关不可剥离；『大番长』已经在魔界瘴气一类的要素上开始下功夫，有一部分角色受其影响，只有银城智香等一部分少数角色的剧情保持了A社的风格，剧情也更像是一部正统少年漫。不过等到曾一度被砍掉重练的『大帝国』笔者没有明显的感觉到这代在卖军备卖二战梗外有什么必须要搞床戏的要素，尽管特地补充了一个Core篇，这游戏因为卖军宅卖得太过度，混得差点要毁A社的英名。



无论是好似龙傲天一样打翻全世界的兰斯，还是母娘馆这类非战斗型游戏，他们的制作定位并非是在普通的游戏里添加成人要素，从设定细节上能体现出他们是真正的在设定上就是以成年人为受众在制作，至今在这一点上大概只有Elf能和Alicesoft相提并论。

很遗憾的是比较有游戏性的Elf作品只能从回忆中寻找了，十年前被塞在各种四元盗版盘里的『臭作』的剧情可谓以如何高效率的脱裤子为操作主轴，玩家绞尽脑汁脱裤子的过程又和其警醒玩家的剧情密切相关；以及破天荒地具有引进中文配音的『同级生2』，酒后乱性一炮当爹等等删掉要怎么完成剧情……以及十分缺德的一夜情睡走了1代男主角的女朋友这种极为有创意的个人线——怀念归怀念，可惜的是现在的Elf因





『下级生 2』柴门环事件后已经走上了奇怪的路线，不仅不再玩系统，对于“大人的世界”的理解是从女主角身上爬下来的男人们都能组个足球队或者因生活艰难所迫只能靠脱裤子排解忧愁一类的苦情剧本，在游戏性 Eroge 这一领域可谓是一大损失。

同样是强调做给大人玩的游戏，Alicesoft 往往搞出来一个比少年漫画还要乐天的剧情，把 18X 部分作为一个非常自然的感情推进手段，不会把脱离处男处女的剧情描写得那么一生深刻，剧情细节上表现出的一些经历过苦难才有的大人的达观和自然则是很多一头热的青少年很难理解的。『兰斯 7』（战国兰斯）汉化后国内猛然间涌现了一大批新玩家，纷纷表示对一些剧情不能接受，相对年龄大一点的玩家对这些也就是一苦笑。不论男女，很多角色都遭受过非常痛苦的非人待遇，有一部分精神完全崩溃，大部分是洗洗澡衣服穿好，站起来继续和非人的命运战斗，不会长久的消沉，也不会执着地去报仇，只当成是人生中不那么开心的一部分，这可能是 Alicesoft 在剧本中潜移默化想要传达的一种人生的乐观。

EPILOGUE

结语

本文中一口气介绍了今年春季同时发售了三本质量较高的游戏性 Eroge，但遗憾的是如今业界这一类作品整体数量还是很少。一方面玩家们越来越懒，在家用机上玩够了只想在回到 PC 上玩纯 AVG 点点点，另一方面制作方限于成本和风险，毕竟系统越复杂 BUG 的可能性越多，数值策划远比写剧本想选项麻烦，只有一部分胆子够大的大厂和玩票的小厂敢在游戏性上下功夫。

除了 Alicesoft,Eushully 两家老资格外，也推荐喜欢游戏性的玩家关注 Eternal 和 Softhousechara，都有比较良好的游戏素质，剩下的一部分异军突起型的作品几乎就只能靠扫十个雷里边捡一个精品——比如『古色』就是这类“精品”的代表。

大体上这一类游戏都是以 RPG、SLG 体现其游戏性的。此外的类型以旧 Elf 倒台为一个标志缓慢衰落，随后涌现出了以『Clannad』为代表的把”游戏性”的宝压在选项地狱上的一批作品，以及『Toheart2』这种把选项换个界面表达出来就自称游戏性的作品（这一特征被 SAGA PLANET 沿用至今…），发展到今日大部分纯 AVG 作品已经简化成了三个选项决定线路…老铺 N+ 这几年在下仓带领下贡献出了一些在基础 AVG 标准上搞花样的作品『アザナエル』、『君と彼女と彼女の恋』，但距离良好的游戏性还差一大截。

Eushully 已经开始复刻，Alicesoft 的台柱系列兰斯的正传只差一代就要完结，且官方 BLOG 提出了要涉足社交游戏界的想法…只希望这两家最后不要混成 Eroge 界的 Square 和 Enix，过五年推出一款扩散性百万兰斯，Eroge 可就真的只剩电子小说可读喽。▲





四叶草下的温暖阳光

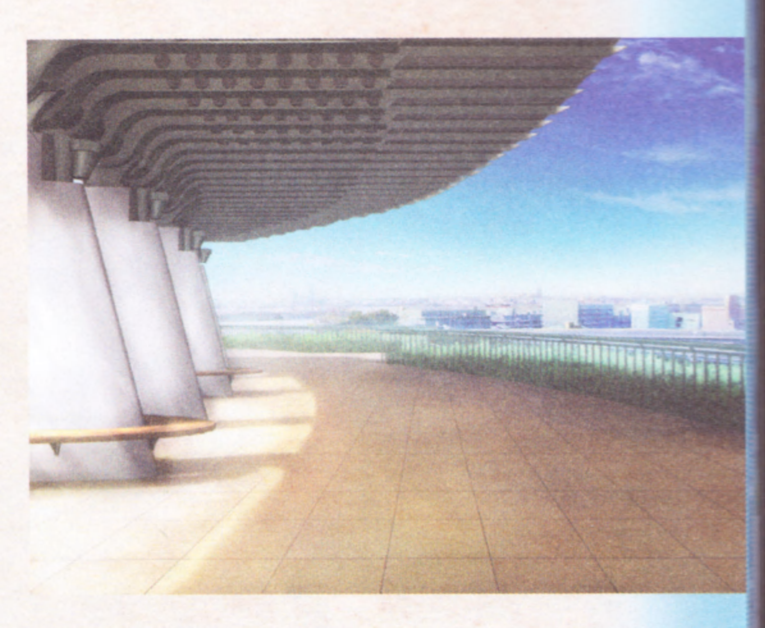
Irreplaceable and precious,10 years with you.
Clover Day's,Alcot 10th Anniversary Project.

——回归原本的『Clover Day's』与Alcot的“幸福乐园”

■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

引言

Foreword



一般来说，某个 GALGAME 厂商所推出的作品都会拥有其固有风格和卖点，这也是在繁杂的业界维持固定的 FANS 群体，并赖以生存下去的必须手段。不过随着时代的变迁，业界环境的改变，即便是固有风格也会逐渐发生变化。而这种变化，除了像 Key 社和八月分别推出『rewrite』和『浊翼的尤斯蒂娅』那样为了开拓新市场做出的挑战之外，更多还是属于为了适应环境迎合玩家需求所作出的“妥协”。这方面比较有名的例子要说老牌厂商 Moonstone，该品牌早期在剧情深度上死磕导致青黄不接，在转型纯萌系路线之后才逐渐走上了正规。相比之下，今天我们话题中心——Alcot 的作风虽然与创设之初已经有了很大变化，但却又与 Moonstone 那种“重点”的转变不同，Alcot 从初回作『Clover Heart's』开始就确立了通过人物描写故事和主题的方式，在十几年来的发展中，变化最大的是“气氛”而非“方法”。

就在今年 Alcot 发售了号称“回归原本”的最新作『Clover Day's』。这部作品一改前几作追求诙谐荒诞的风格，延续了十几年前『Clover Heart's』朴实的精神，却又同时具备当今业界最为流行的角色萌元素，可以说是 Alcot 在连续几作的革新后使出了一记回马枪，吸引了无数新老玩家的目光。接下来，我们先来看看这部作品描绘了怎样一个世界。







阳光下的平凡

common days in the sunshine

时间是『Clover Heart's』的十年后，舞台依旧是那座远离海边的内陆小镇。在那座可以俯瞰小镇全景的小山丘旁边，矗立着许多融合了西洋文化的欧式住宅，而我们的主人公鹰仓优人的家便在其中。

鹰仓家的家主鹰仓义臣是一个在世界上颇具名望的实业家，妻子英年早逝的他在十几年前，从英国的一座孤儿院里将身为孤儿的优人领回了家，并把优人当做亲生儿子一样，和自己的一对双胞胎女儿一起养大。由于优人的亚洲人血统，黑色的头发和眼睛让他在孤儿院里与其他孩子格格不入，无法融入周围的环境，只有修女和院长婆婆一直留心关怀并教育着他。而被父亲收养，带来位于日本的鹰仓家后，他因为自己“陌生人”的身份一时没能与两个妹妹好好相处，在学校里又因为语言不通而再次被孤立……即便如此，优人依然谨记修女和父亲的教诲，没有气馁，努力地学会察言观色，不断尝试着与周围的交流。终于随着时间的流逝，首先是杏璃接受了优人，并主动提出教他日语。掌握了交流能力的他这才渐渐地在学校里结识了新的朋友。

如今，十年时间过去了，陪伴在曾经孤单的优人身边的，除了不拘小节的父亲义臣，性格相对照的妹妹杏铃和杏璃之外，还有一位从父亲收养他第二天开始边一直伺候着鹰仓家的女仆紫苑。在这个母亲的家庭里，紫苑充当了给予孩子们母爱的角色，优人兄妹自然对她非常爱戴和感激，而另一方面，十年来的生活也让义臣和紫苑之间产生了感情的沉淀，据说两人的婚礼已经在日程之上。

另一方面，在学校里，优人身边也时刻有好友龙胆虎吉和他双胞胎妹妹龙胆燕以及损友结桥泉相伴。周围的人们为他提供了一个温柔的环境，让他得以在其中茁壮成长。懂事的他也为了回应周围的期待，为了成为鹰仓家的继承人而加倍努力着。不论是两个妹妹，还是青梅竹马的燕和泉，少女们对优人的好意就算是连迟钝的优人都早已察觉，只不过他们依然维持着十年如一日的周而复始的平淡生活，仿佛这一切将永远延续下去一样——直到高中二年



乃木坂 紫苑

NOGISAGA SHION

CV ひな葉月



级新学期开始的这一天的到来。

清晨，优人一如既往地和杏铃杏璃喧闹了一阵后，和父亲共进早餐，然后在紫苑的目送之下，离开家前往学校，并在路上与龙胆兄妹以及泉汇合……这一切都是日常中的风景。与以往不同的是，这一天优人等人不但结识了因为体弱而长期休学的班长西园寺瑞穗，更在保健室医生飞鸟凛要求下，前往住宅区附近的那座小山丘上，去迎接从今天开始要住在她家的亲戚家的孩子。

夕阳下的小丘上，出现在优人面前的，是记忆中的那一对双胞胎姐妹——加贺美碧瑠与加贺美光。这一刻，那留存在内心深处的记忆的匣子也悄然地被打开了……





那是优人来到鹰仓家不久之后的事。他逐渐融入了新的家庭，却一直没能和妹妹杏铃有过正常的交流，对方每次一看到自己就一股风似得逃走了。在优人看来，杏铃似乎连一个尝试的机会都不给他，而实际上，杏铃也逐渐地接受了这位“哥哥”，并一直想要努力克服胆小的自己主动去寻找契机，可是有时候万事偏偏就是那么不如意。某一天，杏铃亲手制作了饼干，鼓起勇气走近正在学习日语的优人的时候，不巧发现了优人的一直不愿意让任何人知道的秘密：

从优人懂事起就一个名叫“和”的看上去同龄的少女陪伴在身边。少女在一直把他称作“哥哥”，但却没有其他人能够看见她。除了优人也没人能听见她的声音。优人并不知道和究竟是不是自己的妹妹，但由于有和的陪伴他才能在别人排挤和孤独中坚持了过来，如今即便他来到鹰仓家，和也一直跟随着他……其实优人自己也明白，和并非是普通的少女，而是他内心创造出的幻影，是孤僻的小孩为了安慰自己而创造出的“空气朋友”，但即便如此，和对于优人来说依然是无可代替的“亲人”。如果他将和的事告诉别人，不但被会被人嘲弄，别人



还会否定和的存在。因此和成了只有他才知道的秘密，他为了保守这个秘密而拼尽了全力。这一天，当杏铃发现自己与和的对话的样子被别人看到的时候，他张皇失措，情不自禁地对杏铃大喊道：“快走开！不要接近我！”。

在那之后，两人的关系进一步恶化，优人虽然深刻反省自己，但却找不到与杏铃和好的方法，杏铃虽然不敢再出现在优人的面前，但每天都会悄悄的给优人准备小点心。

这样的日子持续了一阵子之后，某日一个来到鹰仓家做客的少女也偶然听见了优人与和说话的声音，但是少女在得知“对方”是只有优人才能看到的朋友之后，不但没有嘲笑他，反而表示羡慕。以此为契机，两人成为了对









方的第一个朋友，这就是优人与妖精一般的女孩——加贺美碧瑠的相遇，也是他与和的离别。

碧瑠和光这对双胞胎姐妹，是世界著名画家的女儿，而这位老画伯正巧与优人等人的父亲义臣是旧识，因此姐妹俩在画伯的带领下回到日本，寄宿在亲戚家的日子，便与常常与优人等人一起玩耍。再加上在学校里结识的燕和泉等人，他们逐渐组成了一个小小的团体，而唯独怕生的杏铃一直只敢在远处看着大家，不肯靠近。直到大概一年后的一次偶然，优人才知道杏铃因为自己与周围不同的金发而内心怀抱着自卑感，在学校也经常被欺负，在优人对她发火的之后她更以为优人也是因为金发才讨厌她的。因此，杏铃为了能和优人说话，甚至不惜自己用剪刀剪断了妈妈留给她的一头长发……

与此同时，经过碧瑠的提醒，优人也明白了一直以来杏铃的心情和每天偷偷放在他房前的小点心的真意。于是优人为了解决杏铃班级上的欺凌事件，和同伴们一起与指使杏铃同学的高年级学生大打出手。在这之后，优人也总算正式向杏铃到了歉，并表示了一直以来的谢意。从那一天起，优人才真正感觉到自己成了鹰仓家的一员。

重新开始运转的时间

Restart Time

解决了与杏铃之间的隔阂之后，接下来便是加贺美姐妹的故事了。在那不久之后，姐妹俩的父亲便决定重新开始旅行，因此两人也将很快离开这里。在大家告别之前，优人被那位少女单独叫到了众人一起玩耍的秘密基地，在那里与她约定“在将来重逢的时候结婚”——这就是优人那模糊记忆里中与碧瑠的“永远的约定”，虽然在他印象当中后来光也参与到那场小小的仪式中去，但当时与众不同的碧瑠对他来说的确是特殊的。

多年来，加贺美姐妹俩一直随着父亲在国外辗转，如今碧瑠为了与优人重逢而提出想回







日本上学，她们在取得父亲的许可之后便回到这片熟悉的土地上，与幼年时一样寄住在亲戚飞鸟家。就连优人也没想到，刚一见面碧瑠便扑上去给了优人深情一吻，这不仅给了在场的几位少女一个下马威，更标志着优人平静生活的结束。

碧瑠回到这里，除了为了见优人，并与她实现约定之外，还有一个目的，那就是完成一幅儿时未能完成的画——描绘大家在一起的美好画面。不食人间烟火的她，一直认为只要回到这个小镇，回答大家中间，似乎就能回到童年一般。可事实上，尽管优人等人之间的关系并没有改变，但是随着时间的流逝，随着成长的脚步加快，每个人所面对的东西都不再相同：为了继承家业，优人不得不提前投身经济学和经营学；为了减轻单亲母亲的负担泉不得不花更多的课余时间去打工；真心喜欢上戏剧的燕和虎吉也全身心地投入到练习中去……当发现大家不能再和以前那样一起上学一起放学，发现就连以前大家当做秘密基地的废旧楼房，已经改造成高楼大厦的时候……碧瑠的内心产生了动摇。

将这一切看在眼里的优人，为了实现碧瑠的心愿，也为了证实即便很多东西都在改变但依然也存在不会改变的东西，他和杏铃一起串通起来，在凛老师等人的协助下上演了一场寻宝活剧。将大家卷入其中，一起沿着童年的脚步追寻过去记忆，当大家终于欢闹在一起的时候，碧瑠也总算露出了会心的微笑。向着这个温柔而平淡的“乐园”说道：“我回来了”。

虽然众人最终没能找回当年画到一半的画，不过碧瑠并不在意，而重新拿起画笔画下了一幅全新的属于现在的大家的画，而正是从这一刻开始，少年少女们在十年前静止的时间，终于重新运转了起来……

碧瑠 & 光篇

三叶草的幸福

Happiness of Clover

对碧瑠来说，她的生命里存在着两道光芒，其一是与她形影不离的妹妹光，而另一道光芒便是从幼年起便一直思念着的优人。正因为有着与优人之间的约定，她才能一步一步着前进着，并十年之后的现在如约回到回忆的场所，回到优人的面前。而优人面对十年未见的少女，以及突如其来的结婚宣言，他更多的是困惑。

碧瑠拥有绘画的天赋、拥有率直和坦诚的性格、拥有柔美的外表、还拥有通透的感性。十年过去，她几乎没有改变，但自从十年前优人教会她什么是欢笑什么是哭泣之后，她曾经仿佛“没有气的碳酸饮料”一样的脸上表情变得更加丰富起来，那一笑一颦也足以让优人心动。然而决定不能随波逐流的优人则表示为了确认自己的感情，也为了了解碧瑠对自己的感情，两人先从“普通朋友”开始。于是在光推动下，两人一起加入了美术部，一同外出游玩。通过逐渐了解碧瑠的内心，优人没过多久便找了自己的答案。

可令他意外的是，当他主动表白之后，碧瑠却反而变得不正常起来，开始格外逃避着面对他。其实这是因为一直以来只知道传达自己的感情，表达自己的好意，但经由优人诚恳的一句话，打开了她内心的阀门，让她知道了自己也不得不接受来自别人的感情。光告诉优人，他们两人如今最需要是，是相互磨合和适应的时间。然而，眼看两人进展顺利，光微微埋着





彻底摊牌，最后需要的只是一个结果而已。优人已经明确自己同时爱着姐妹两人，而姐妹俩对优人的爱意也绝无高下之分。另一方面，姐妹俩也是绝对无法分离的：她们身为艺术家的父亲，只会对拥有才能光辉的人倾注关怀，因此，没有碧瑠那种天生感性的她仿佛一个根本无所谓的孩子一般被养育起来，真正能够给予她支撑的，就只有碧瑠而已。一个是因为太过天才，一方是因为没有才能……尽管两人的原因不同，但她们却同样必须有对方的支撑才能生活到现在。

三人这密不可分的关系，或许并不会因为其中一人退出迎来 Happy End。而唯一能够让三人同时或者幸福的方法，便只剩下“三人在一起”的选择。尽管从常识来看这样的决定十分荒唐无稽，在将来也必定会面临各种各样的苦难，她们无法结婚，可能也无法生子，无法拥有普通的家庭，更可能会引来大量风言风语和舆论的抵制……但优人还是以自己的觉悟说服了自己身边的亲人和朋友，让大家认同了三人与众不同的感情。

头苦笑的身影，仿佛被困在高塔中的长发姑娘一般。

光说道，人总是会在成长过程中受到越来越多的东西束缚，但碧瑠却没有。她从没有被任何所束缚，内心也从未失去年幼的纯真，而是以最纯粹的姿态成长了起来，正因如此，才能对幼年时有如儿戏一般的约定深信不疑。而性格正相反的光则与碧瑠不同，她不止一次强调自己并不拘泥与身外之物，因此看起来她的日子过得十分潇洒和爽朗。不过，她的自白并非完全是真话：她的确几乎不拘泥于身外之物，但却惟独无法放下碧瑠和优人。

对优人的执着感情，或许是她这一生来唯一与碧瑠完全相同的东西。小时候，光本来是一个胆小文静的小女孩，她从小就和碧瑠一样对优人抱有深深的恋心，但是随着逐渐成长，将碧瑠当做光芒，认为自己必须将幸福留给碧瑠的光，一改小时候的柔弱，穿起男孩子气的服装，说着中性的语言，仿佛监护人一般保护着碧瑠不受伤害。虽然口口声声说着“碧瑠是我的嫁”，但最终还是在背后推动着优人与碧瑠走到一起。

不过，无法再眼睁睁地看着碧瑠和优人在面前恩爱的她只好选择暂时离开，逃到了两人找不到她的地方。然而她并没有意识到，自己对于碧瑠来说同样也是光芒，当这道光芒不见之后，碧瑠坐在画布之前连画笔都握不稳。

而另一方面，在碧瑠的问题上反复与光商量，与她畅谈的过程中，优人不得不承认自己对待光也同样自幼便怀有一份喜欢的感情，只不过重逢之后碧瑠太过积极而没能察觉到这一点。认为必须对碧瑠坦诚的优人找到了碧瑠，向她表达了歉意并坦白了对光的感情，然而他这才发现，眼前的碧瑠竟然是想要“留下一份回忆”的光所假扮的。被优人的告白所打动的光，内心的阀门终于打开，多年来的思念一涌而出。而直到这个时候，优人也才明白，十年前，在无人的秘密基地里首先与自己坐下结婚约定的，并非碧瑠，而正是光……

故事发展到这里，三角关系的三方都已经









最末，在优人的提议下，碧瑠画下了一幅属于他们三人的画，画面上则是一片白诘草——即三叶草的花丛。人们在说起三叶草的时候，首先会想到代表幸福的四叶草，却很少有人知道，三叶草也是会开花的。而三叶草盛开的白色花朵的话语——“约定”和“思念我”恰恰就是姐妹俩多年来感情的象征。或许三人最终也找不到大家所追求的四叶草，但能够像三叶草，以及三叶草之花那样绽放自己，又何尝不是一种幸福?

燕篇

在一起的时光

Time Being Together



要说故事中与优人最有默契人，那非燕莫属。幼年时在学校里为优人创造了和同学们交流契机的她，毫无疑问也是优人的一大恩人。两人从小就经常通力合作，并肩而行，相互间产生了其他人无法比拟的信赖。在升入中学的时候，优人等人一同迷上了戏剧，一起练习一起表演，而其中最投入的也就是优人和燕两人。他们就连在日常对话中都时不时会突然演起老夫老妻，或是骑士和公主等对手戏，对两人来说这可能只是练习的一种延续，或是借这种形式开点玩笑，但在旁人看来则毫无疑问是赤裸裸的晒恩爱啊。

燕和其他少女一样，从小就倾心于优人，这是无需置疑的。但是了解最好的朋友泉以及亲密的“妹妹们”的心意的燕，为了让她们获得幸福而一早便决定把机会让给她们，自己则始终默默地等待着。等待她的友人们能够鼓起勇气向优人告白，也等待着优人能将目光停留在自己身上。就这样，谦让的燕、胆小的泉、恪守自己妹妹身份的鹰仓姐妹、以及正式被发卡的碧瑠……在众人的关系重新陷入胶着状态的时候，只有一个人能够站出来打破这平衡——那就是一身凛然，快刀斩乱麻似的插入众人的关系网中的光。

燕路线的故事，是围绕着戏剧部的特别公演展开的。由于得知戏剧部人手不足可能无法出演的情况，优人在征得父亲和紫苑的许可之后，抽出时间和其他同伴一起到戏剧部帮忙。众人决定上演一部由虎吉原创的幻想剧，不过在谁来女主角——公主的问题上却出现了分歧。由于王子将由优人来扮演，虎吉本来特地想给燕创造机会，让燕来扮演公主，但燕本人却再次选择了退让。大家都想抢这个香饽饽，最终大家决定采取试映会的形式来决定公主的演员。而试映的结果却十分意外，最终获得胜利的竟然是半路杀出的光。光虽然从来没有戏剧经验，但身兼模特儿工作，因而能以飒爽的气质和逼真的演技瞬间博得了大家的认可，反观燕却表现得十分拘禁而中规中矩。

几天时间过去，眼看上演的日子渐渐逼近，一日在练习的喧闹过程中，光再次若无其事地问起燕的对优人的态度，而这一次，燕借助她被分配的角色——一名被心中爱慕王子却一直无法开口表白的女仆——之口，就像平时与优人演小戏码一样说出了这样坚定的话：

“请您原谅。看来奴婢虽然身为伺候您的女仆，但却无法舍弃一个女人的身份。公主，我不会将王子让给你！”

没错，燕就是这样只能通过“角色”之口

才敢表露真心，所以在光质问她真心究竟如何的时候她便埋下头陷入沉默。而这时候，光竟然也用戏剧的口气这样说道：

“你就这样坐以待毙，随波逐流，被动地期待着根本不知道会不会降临的幸福能有怎样的结果！求你了……不要变得和我一样……！”

在这样的鼓励之下，燕总算才明白不能再逃避自己最重要的东西，决定通过努力主动去争取幸福。于是拜托大家再给她一次试映的机会。这一次，她在优人的鼓励下，总算演出了一个属于自己,同时也是优人心中所期盼的公主。

在此之后，两人便正式开始交往，但是故事并没有就此结束，因为在练习戏剧过程中燕发现泉并没有对优人死心，并打算将自己的感情就这样隐藏下去。了解那种苦楚的燕采取了光鼓励自己时相同的方式——通过戏剧的演出激励泉将自己思念向优人表现了出来。

这看起来自找发卡的行为并不太合常理，但是燕很清楚，以泉的性格如果不这样将感情





宣泄出来，她不但会后悔一辈子，也没办法让这段持续了多年的感情完结，自然也无法开始新的恋情。

真正失恋的泉伤心地离开了，之后的练习也没有再来参加，但这也是无可奈何的事，只能等待时间渐渐冲淡悲伤。而等到戏剧上演的那一天，泉终于还是带着笑脸出现在了观众席上，少年少女们幸福而温暖的时间还将继续延续下去……

泉篇 相爱的理由

Reason of Fall in Love







看来最有朝气又最开朗的泉，偏偏是生在一个复杂的家庭。她从小就没有关于父亲的记忆，十几年来一直与母亲一起相依为命，因此她才会不惜削减与朋友们在一起的时间，而安排大量的打工来减轻母亲的负担。在成长的过程中一直独力支撑的她，除了对优人的思念，以及朋友们的存在，还有一个时不时会给他写信关怀她，并送各种礼物给她的“叔叔”。虽然泉从来不知道这位“叔叔”究竟是什么人，但是仅仅知道“世界上还是有人在关怀自己的”这一点，就足以让人内心充满温暖。相反的，尽管母亲从来没有提起过父亲的事，也并没有倾吐过任何对父亲的怨言。在泉的眼里，父亲就是将她们母女抛弃，让她们过上苦日子的罪魁祸首，而一直以来她拼命打工，想要过上好日子的另一个原因，便是要让抛弃的自己的父亲好好看看，就算没有他，自己也过得十分幸福——这便是她对父亲的“报复”。

优人等人自幼便了解泉家的情况，也对她的处境表示理解，因此每当有时间和她一起胡闹的时候，优人都会不遗余力。新学期开始后，班长瑞穗逐渐融入了众人的团体，故事中瑞穗被选为一场辩论竞赛的辩士，而泉和优人则主动表示担任她的助手。在这一过程中，泉与瑞穗相处得最为亲密，有时候更让人感觉她们仿佛本来就是一对姐妹一般。

瑞穗同样也拥有复杂的家庭环境，她身为西园寺财阀当主的女儿，受到周围的期待，为了能够继承家业她与优人一样需要加倍的学习。由于她天生体弱，身子经不起折腾，所以家族的人才没有过早将重担强加在她身上。不过近来由于她父亲病倒，并被认为时日不多后，财阀内各派人士便开始打起了自己的算盘，其中有部分人便要求提前让瑞穗上台，不过明眼人都明白，其结果不过是让瑞穗成为大人们的傀儡而已。



起初作为朋友而一直担心瑞穗的泉，却因为一次偶然得知了惊人的真相：因为瑞穗体弱，财阀一派人为了寻找顶替她的人，决心去找回财阀当主的另一个女儿，同时也是瑞穗的姐姐——泉本人。原来多年以前，西园寺家少主曾与一位普通的护士相爱，并生下一对双胞胎女儿。由于身份的差距，两人的婚姻得不到承认，为了不让整个西园寺集团分崩离析，造成大量成员家庭破碎，他们无法选择私奔这条路，只得各自领走一个女儿，并约定今生不再相见。被父亲领走，在西园寺家作为财阀继承人长大的即是瑞穗，而跟着母亲一起过着清贫生活的则就是泉。这一事实为了泉带来的并非是得知父亲过去的了然，也非知道自己和瑞穗是姐妹的喜悦，而是激起了他对父亲，乃至整个西园寺家的憎恶，她表示坚决不会回到西园寺家，也不会再受他们的摆布。

与此同时，尽管瑞穗内心憧憬着和姐姐一起的生活，但她也为了不打乱姐姐泉至今为止的生活，主动提议继承财阀当主的位置。这样虽然能够暂时解决所有的问题，但她毕竟还是一个十几岁的涉世尚浅的少女，再加上本来天生体弱，这对她会造成多大的负担和压力任谁都能够想到。她愿意这样牺牲自己，也就是为了能够让姐姐能够幸福的生活下去。优人在得知了这一切之后，内心下定决心，要尽力夺回泉和瑞穗，夺回姐妹俩应有的幸福。他向泉提议，两人一同去见西园寺家的当主——也就是姐妹俩的父亲。

面对被憎恶和来自他人的恶意所蒙蔽的泉，优人指引他不随波逐流，不感情用事，告诉她即便世界上存在恶意，但周围也有真正关怀自己的

人。不能因为害怕而躲在自己的壳中，对他人的好意置若罔闻——哪怕这些说教会让泉疏远自己，他认为自己也必须为泉指出一条正确的道路。

一切的转机便是学校组织的那场辩论大会，当她泉听到辩论竞赛的主题是“亲人是否应该相爱”之后，不由得产生了动摇。作为与母亲二人相互扶持成长起来，也目睹了优人等幸福家庭的她，自然是肯定家族爱的。但从小就被父亲舍弃的她本身却无法真心去相信这种存在。这并不是因为仇恨父亲，而是因为内心一直渴望得到父亲的爱，过于懂事的她在现实里无处宣泄这份感情，只能积压在心底，逐渐成为她的阴影，成为阻碍她鼓起勇气面对父亲的根源，也使她无法真心去相信家庭的爱。而就在泉迷惘之时，优人却扔出了另一大真相，原来从泉小时候一直以陌生人身份关怀着泉，一直鼓励着泉，也一直是泉精神支柱的“叔叔”，竟然就是曾经“抛弃”她父母俩的父亲。

——原来自己并没有被父亲“抛弃”，原来一直在暗处关怀着自己的竟然就是那个本应该最亲的人。仅仅知道这一点，就已经让泉泪流满面。这份眼泪最终化为一股以勇气，让泉在辩论大会上大胆承认了自己对父亲的渴望以及对家族爱的憧憬，更让她下定决心与妹妹瑞穗一起来到父亲的身边共同面对西园寺家族的未来。







杏璃篇

家庭和成长

Family and Growing

本作登场的五位女主角中，杏璃是变化最大的一位。小时候的她像跟班一样紧跟在优人身后，还会哭着闹着跟其他伙伴抢夺优人，可不知不觉中，她却成为了一个守规矩，讲道理，看上总是去冷静沉着的少女。这一方面是因为在失去母亲之后，她认为自己必须坚强起来照顾容易受他人欺负的杏铃，另一方面，为了追逐哥哥优人那个总是比自己成熟沉稳的背影，她也强行对自己的童年做了道别。特别是在有了紫苑这一成熟女性的楷模作为目标之后，她便又多了一份憧憬，更加努力地踮起脚尖，向别人证明自己不再是个孩子。为此，她在成长中舍弃了各种各样的东西，而唯一未能忘怀的，便是对优人的感情。尽管不想再像以前那样对优人撒娇，但她依然会以监视为借口与优人一同学习；尽管嘴里总是牢骚不断，但每每优人抚摸她的头发，她的脸上都会笑开了花。

在这样一个少女的故事里，话题的中心则是“家庭和成长”。

杏璃从小就是一个在察言观色中长大的孩子，过早懂事的她扼杀自己努力成为优等生，在无形之中为自己背上了一个又一个包袱。而迫使她在成长中发生这些转变的根源，则是她心底对于父亲义臣的不信任。不论是母亲过世的时候，还是杏铃在学校被欺负的时候，或是需要家长到校参观的时候，父亲总是因为工作没能出现在身边，尽管懂事的杏璃也明白，父亲这也是为了家人才会如此投入到工作中去，但久而久之，也难免在内心对父亲形成了“不顾家”的印象，所以在言谈之间，她对父亲有时候也会显得毫不留情。而每当那种时候，义臣总是笑嘻嘻地接受她的挖苦，毫无怨色的接受着她的埋怨。

义臣明白是自己造成了这种与女儿之间的隔阂，但他却从来都无怨无悔，为了自己的家人



鹰仓 杏璃

Takakura Anri

CV 黑须桐子

能过上更好的生活而奋斗着。

事情的发端，是学校里的学生会会长选举。由于班长瑞穗的父亲既是西园寺家的当主，同时也是学校的理事长，家族里的人要求她为了给将来打基础而毛遂自荐，这也引来不少为了跟瑞穗套近乎或是想要利用瑞穗的身份在学校里为所欲为的学生。在阴差阳错之下，这样一群人误以为优人和杏璃会在选举中成为瑞穗的竞争对手，而为了实现自己的目的而再三对两人做出各种骚扰，并且方式逐渐升级，甚至到了找来小混混来“教训”杏璃的程度。



另一方面，杏璃也总算抛开了内心的矛盾，而与终于与哥哥走到了一起，她接受了尚未成熟的自己的存在，正因为不够成熟，才需要和哥哥携手并进。不过因为害怕被父亲反对，两人却一直苦苦隐瞒着关系——直到有一天事件发生了。打着瑞穗的算盘的某个学生偷拍下了优人和杏璃亲吻的照片，并将之散布到网上和校园里，让“明明是兄妹却做着苟且之事”成为了学校里人尽皆知的绯闻。

杏璃因此深受打击，而父亲义臣则将两人叫道自己面前，为他们提出了平稳的解决方案——让兄妹俩分别转学到不同的学校，这样的确能够躲避风言风语，随着时间流逝，旁人也会逐渐忘记这些事情，可以说是万全之策——但是两人却异口同声的拒绝了。如果接受了义臣提出的方案，如果在这里选择了逃避，那么他们今后会一直背负这份自卑和愧疚，不愿逃避的两人不约而同地选择了要堂堂正正地相爱。

“如果假装通情达理，必须压抑自己的感情才算得上大人的话，我宁愿不成为大人。为了守护重要的东西而去拼搏去挣扎，过上无怨无悔的生活……那才是我想成为的大人！”

“这就是我为了成为我自己，为了能够过上更好的生活，所得出的，仅属于我的答案。”

见一直盲目逞强装大人的杏璃能够说出这么一番话，父亲义臣则露出了笑容——尽管身为大人，身为父亲的他想为儿女安排最安逸的生活，但他何尝不希望儿女过上自己所向往的生活呢。

接下来，为了两人能够继续在一起，在友人们的协助下，优人和杏璃闯入学生会会长选举大会，向全校学生坦白了两人没有血缘以及正在交往的事实。这样一来尽管因为引起的大骚动让众人各自受到了不同的处分，但妨碍两人的谣言和中伤也因为两人的坦诚和勇气而被转化成为了羡慕和祝福的目光。





物和不可割舍的对象，在那之后年幼的姐妹俩也常常因为优人的吵得不可开交。但是随着年龄的增长，杏璃意识到自己不能一直像小孩子一样任性，逼迫自己成熟起来，他认为只要杏铃能够得到幸福，自己怎样都无所谓。因此便一直压抑着内心的思念，并鼓励着杏铃做出行动。可是当看到两人幸福的身影，一直在背后支持着姐姐的杏璃却安奈不住内心同样隐藏了多年的恋心，打算以最后一吻向哥哥"道别"……然而，偏偏那一幕正好被杏铃撞见。

优人明知两个妹妹内心的思念，却依然从中选择了一人，那么不伤害到她们就是不可能的，更何况她们是关系亲密的双胞胎姐妹。且不说杏璃不但因为失恋而伤心，还对自己莽撞的行为感到后悔，而意识到自己的告白伤害了妹妹的杏铃，也因为自己的行为而受到伤害。面对支离破碎的现状，优人陷入了苦恼，但这时，紫苑却将现实摆在他的面前：正所谓覆水难收，想要如何去挽回自己的"过失"，如何去安抚受到伤害的两人，都已经为时已晚。明白这一点之后，优人才不得不开始思考自己真正应该做些什么——其实答案非常简单，只是需要十足的勇气面对而已。无论是优人还是杏铃，都只能接受自己所做的选择，接受这份伤害，不压抑不自卑，并且在苦闷中继续一起生活下去。

杏铃篇

幸福的代价

Price of Happiness

不论从角色配置还是从故事内容上来看，作为鹰仓家双胞胎姐姐的杏铃，都可以算是本作的第一女主角，她的路线不但承载了作品最核心话题，而且还是与碧瑠 & 光线成对的存在。如果说碧瑠 & 光线是主人公优人与双胞胎姐妹选择了不伤害任何的道路的故事，那么这条杏铃线则是在告诉我们，当伤害无法避免，我们该如何去面对。

由于一头金发而在幼年时受到周围歧视的杏铃，自从与哥哥消除了隔阂之后，就变成了一个总是向着优人撒娇，常常不肯和优人分开的粘人的妹妹。再加上她本身乖巧可爱，而且还带有一些天然呆属性，受到优人和周围的宠爱也是理所当然的。在这条路线中，与优人走得最近的杏铃首先向优人告白，并顺利成为了情侣，但是问题却出现在了妹妹杏璃这边。在失去母亲之后，身为妹妹的杏璃便下定决心要保护弱势的姐姐，所以杏璃一直装出强势外表，成了杏铃的小保镖。当优人出现在她们面前，两人有了共同的重要之



鹰仓 杏铃

Takakura Anzu

CV 桐谷华







人依然不肯退让，并表示在他们眼中的“母亲”紫苑绝对不会抛弃自己。

听了优人诚恳的一番话，紫苑在震惊之余更突然晕倒在地……这时众人才知道紫苑早已怀有义臣的身孕。

就在这一晚，杏铃和优人来到紫苑的窗前，与她倾谈了对未来家庭憧憬，这时的杏铃也已经克服了自己内心的阴影，决定将回忆拥抱于心，接纳自己新的家人，而紫苑也露出了母亲般慈爱的温柔的微笑。然而，就在大家以为一家人真正的幸福就要重新开始的时候，这一晚过后，紫苑就突然从鹰仓消失了。

从紫苑留下的信里，优人了解了惊人的事实——原来紫苑就是曾经将他抛弃在英国那家孤儿院的人，也就是他的亲生母亲。十几年前，前往英国留学的紫苑，与一位男性相爱，并怀上了一对双胞胎。男性知道紫苑怀上身孕之后立刻离她而去，紫苑因此深受打击，导致体内一个胎儿过早死去，而她为死去的女儿的名字竟然就是“和”……

尽管如此，她还是离开学校找到工作，生下另一个孩子，认为只要能看到孩子的笑容，不管什么苦难都不在话下。可现实并非省油的灯，从小只会学习的她无法很好融入社会，最终自暴自弃地抛下还是婴儿的儿子离开了。多年之后，她几经周折得知自己儿子被一个日本人领养，并回到了日本，于是悄悄以女仆的身份登门拜访。一家之主义臣在知晓她的身世之后，依然慷慨地接纳了她，曾被她抛弃的儿子，以及义臣的两个女儿都像亲生子女一样敬重和爱戴她，这温柔的日子让她的内心充满了幸福……但另一方面，她内心也一直认为自己没有资格享受这份幸福，而如今杏铃的怀孕骚动再次让她回忆起了自己过去罪责，并因此一走了之。

得知这一切真相，不愿意让优人像自己一样后悔的杏铃，毫不犹豫地鼓励着大家想尽办法去寻找紫苑，但是即便是义臣动用了自己庞大的关



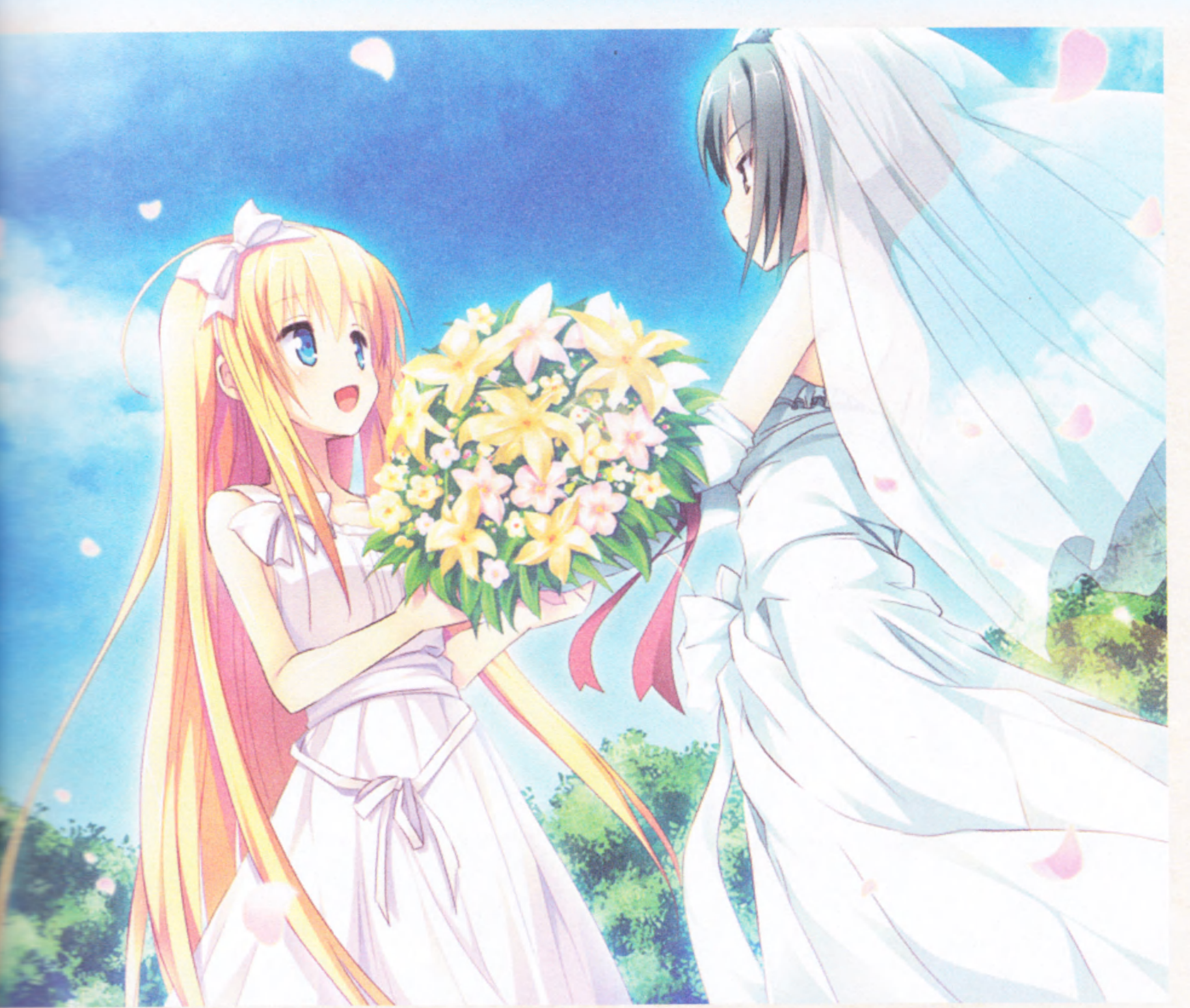
杏璃认为只有自己主动退出，离开这个家才能避免伤害到两人，才能让这份心情平息。而优人和杏铃都不允许她怎么做，并不约而同地表示她内心那份无法割舍的感情根本没必要刻意去平息。她无需压抑自己的感情，应该尽情向心上人表达自己的好意，并且像无忧无虑的幼年时一样与杏铃相互争吵，共同前进。这无疑是一条充满荆棘的道路，但对于不愿意舍弃那份心痛，不愿舍弃这爱上他人的证明的三人来说，这才是能共同走向未来的唯一选择。

自此，这个看似已经圆满的故事，其实才刚刚开始。

在杏铃线里，还有一条贯穿整个故事的线索——那就是关于父亲义臣和女仆紫苑的婚姻。鹰仓的三兄妹，在这十年里一直看着为了家庭奔波的父亲和有如母亲一样照顾着自己的紫苑在一起，内心也由衷希望他们能够幸福，但是杏铃内心却一直有一个心结未能解除。在幼年她因为天生金头而受到周围欺负的时候，曾经与已经卧病在床的母亲大吵了一架，结果，母女还没有来得及和好，母亲就离开了人世。杏铃一直认为母亲的死是自己的责任，内心一直背负着悔意成长起来，因此，尽管她也很喜欢紫苑，但对于“新的母亲”这一存在并不能完全接纳。不过在优人和杏璃的鼓励下，她也在努力成长着，努力地寻找着解决自己心结的方法。而紫苑那边仿佛也心有芥蒂似的，对待即将成为自己“女儿”的姐妹俩总是像隔了一层“主仆”的障壁，不能像真正的家人一样相互交心，而且面对义臣的正式求婚也一再拖延。

就在这样的日子里，优人和杏铃突然闹出了一场怀孕骚动。优人在经过严肃思考之后，当着义臣和紫苑的面表示自己愿意负担这个责任，希望能让杏铃将孩子生下来。虽然怀孕只是虚惊一场，但没想到紫苑对优人表现出了出离的愤怒，指出目前还是学生的两人根本没有能力照顾自己的孩子，并告诉优人，他之所以现在能够如此乐观，是因为周围的人给予了他以温柔的环境，如果失去周围支持，今后不论是他还是他们的孩子都只会遭遇不幸。即便面对如此严厉的指责，优







系网，也很长时间没能找到紫苑的行踪。直到一年之后，连自己工作都完全抛下的义臣，总算通过英国的新生儿登记找到了线索——一切又回到起点，优人曾经生活过的孤儿院。紫苑生下腹中的胎儿，一直隐瞒身份在这座孤儿院一边工作一边抚养着孩子。当紫苑见到为了将她带回家而赶到孤儿院来的一家人时，却泪流满面地表示不能回去。

所谓过去的罪责，对她来说充其量也就是一个借口。她真正害怕的是来自优人，来自鹰仓一家无所畏惧的温柔。自己曾经逃避，曾经伤害了他人，如今又伤害了他们一家人，她自己没有信心今后不再重蹈覆辙，认为自己无法回报他们的恩情——没错，她害怕的不是对方无法接受她，而是害怕自己本身。

但是，鹰仓一家怎会认同她这种思想？在鹰仓家的生活中，是紫苑填补了母亲的空缺，一直陪伴这姐妹俩的成长，教会了她们做人的道理和爱人的方法；身为一家之主的义辰，也因为紫苑而回想起了爱一个人的喜悦；而最后，曾经一度被她舍弃的优人本人，也在她无微不至的关怀中成长起来。10年来，尽管她的身份仅仅是一个伺候家主的女仆，但没人能否定她在这个家庭中的“母亲”的身份。

“一切都已经晚了。根本没有什么不伤害到任何人的方法。”

优人将曾经从紫苑口中得到的教诲摆在她的面前，紫苑不由得无言以对。没错，当伤害无法避免，我们不能一味逃避，也不能始终把自己困在后悔和自责之中而迷失未来，我们只能直面那份痛楚，相信自己，相信他人，与重要之人携手并进，才能迎来光辉的明天。

评论：回归的四叶草

Find a new fortunate four-leaf clover.

四叶草的轨迹

回想起来，第一次得知这部“Alcot 处女作『Clover Heart's』的续作”，已经是 2 年前——2012 年的愚人节时候的事了。一直以来在愚人节放出“虚假广告”都是日本厂商最流行的玩法，当时的 Alcot 公开的是一部名叫『Clover Heart's 2 -from Y to Y-』的作品。突然而来的消息让许多被前作感动过的老玩家一时间欣喜若狂奔走相告，当然，细心的玩家很快就发现游戏发售日竟然是 2023 年，而且画面分辨率为 3840*2160，而且对应 USB4.0 的飞机杯，同时厂商还将开发天顶星语版！这种玩弄感情的骗局不由得感叹累不爱……（笑）就算现在看来，当时公开的设定中已经有了如今的『Clover Day's』的雏形，宣传画上的双胞胎姐妹——杏铃与杏璃的人设从那时起基本就已经固定下来，只不过相比现在的成品，当时的杏铃显得更加开朗活泼一些。

一年之后，又是一个愚人节，Alcot 的主页上再次出现了这款作品，不过游戏名改为了『Clover Heart's 2 -Dear my precious-』。当然，宣传画重新绘制过，故事和人物介绍也更详细更逼真了，一切看起来好像都是正儿八经的新作介绍，唯独发售日那“2025 年 2 月 25 日”像一把尖刀毫不留情地击碎了粉丝们期待名作复活的美梦。这导致 2013 年底，『Clover



▲ 2012 年愚人节的『Clover Heart's 2 -from Y to Y-』



▲ 2013 年的『Clover Heart's 2 -Dear my precious-』

Day's』正式公布的时候让人忍不住扭头看日历确定当天是不是4月1日……

而有趣的是，当时这条假新闻带来了两种反馈，一种是“竟然拿老梗再玩一遍，谁会上当啊！”，一种是“竟然又来一遍，莫非要来真的？”，一时间真相更加扑朔迷离。从结果上看，Alcot的确大胆地“假戏真做”了，不过和玩家们的两种猜想都有一些不同。2012年的玩笑，只不过是Alcot的两大顶梁柱，制作人剧本写手兼宫蔵与画师仁村有志胡闹的结果；第二年的愚人节再次抬出老梗很大程度上则是一次试探。大量反馈和玩家请愿，加上恰逢品牌10周年，宫蔵和仁村这对老基友认定如果要制作『Clover Heart's』的续作就只能趁现在了。



传承与发展

十年前的『Clover Heart's』，故事伊始是在一个寒冬，其最初给人的印象是充满淡淡哀伤，淡淡忧愁的，人们的内心仿佛都生活在没有阳光的冬日一样。但正因为寒风刺骨，他人的体温，家人的关怀才会格外显得格外珍贵，当冬去春来，当少年少女们苦尽甘来得到的幸福才会显得格外耀眼。十年后的『Clover Day's』，故事从春天开始，又在春天结束，仿佛整个世界都不存在寒冷，始终被包括在温暖的阳光之下，少年少女们的悲伤都发生在回忆中，成为过去，成为他们成长的印记。这种色温的差别，让两部作品的气氛存在极大不同。『Clover Heart's』的角色们，总是在与某些东西战斗着，而『Clover Day's』的男女主角虽然看上去像是温室里的花朵，但他们也同样是在以自己的方式寻找着共同的目标——幸福。

“家族与成长”，这就是『Clover Heart's』的主题，当决定要制作这部名作的续作的时候，宫蔵与仁村就已经确定除了要延续前作以双胞胎为话题的特色，还要传承当年的主题。碧瑠&光线中光与只顾才能的父亲之间的隔阂，光与碧瑠之间的相互交融的幸福；泉线中对家庭幸福，家人之间感情的讨论；杏璃线里体现出的父亲义臣的无私的爱；更不用说杏铃线从头到尾都在谈论家庭幸福的形式。不过宫蔵在访谈里也说道，在本作中也对所谓家庭的羁绊进行了拓展，让它不限于血亲之间，而是将小小的群体，同伴与友人之间的共同感情也囊括在其中，作中所展现的优人等人之间不变的友情，他们在寻找幸福的过程中互助互爱的景象无疑便是这一点的表现，当然，最明显的还是燕线中把大家看做一个家庭的燕心中的苦恼。至于成长，更是显而易见的，主人公们虽然还在长辈的庇护之下生活，但是通过恋爱，通过自己的重要之人，最终经过一步步漫步前行走上了成熟的台阶。







当然，作为一款续作，『Clover Day's』继承了前作各方各面的元素，譬如登场角色上，主人公等人的班主任西园寺九条和保健室的怪老师飞鸟凛都是前作登场的NPC，他们登场多少也能带起一些怀旧情结，虽然不能推“凛大叔”这点势必让不少老FANS怨念；重要角色紫苑也与前作中的女仆乃木坂久远是亲戚关系，通过紫苑之口也可以了解到少许关于前作主人公等人的现状。音乐方面对前作的致敬更加明显，不仅沿用了部分知名BGM，OP2『Clover



Heart's –New days recording–』更是对前作著名的主题曲的重制，这首歌曲恰好安排在个人线的开端，可以说其煽情效果和怀旧情愫必然让大批玩家老泪横流。另外，值得注意的是『Clover Heart's』的背景画全是通过在横浜市山手区实地取材绘制的，本次制作续作制作组再次来到此地取材，有意识地将十年前变迁反应到了画面之上，也不由得让人感慨时光荏苒。

温柔的世界观

在文章开头笔者说过，Alcot 从『Clover Heart's』开始，就确立通过人物来描写故事和主题的方式，但是经过多年发展，特别是从以『幼なじみは大統領』为开端的“新本”三部曲开始，Alcot 逐渐走上了滑稽搞笑路线，这多少让老 FANS 有些不适应。而今在“新本”三部曲获得市场认可之后，在品牌十周年之际选择了“回归原本”，从某种意义上来说也是对老 FANS 的一种回报。

这里说的回归，一方面是对初代作品的主题的重塑，另一方面是指回归 Alcot 原本严肃而朴质的作风。『Clover Day's』就是一部融入了部分“新本”三部曲的轻松元素和时下流行的萌系成分，用当下 Alcot 的手法去追求早期作品那般的故事性的结果。Alcot 的作品对环境的塑造一直是一种特色，而在这样的手法之下，本作所塑造出的特殊的，异于前作的环境同样也是一大看点。坦白的说，本作的剧本并不短，和一些情节简洁，文字干练的作品相比甚至有些臃肿，而这些看似比其他作品“冗长”的部分，其实也有十足的价值：正是因为这些看似多余的部分才成功塑造了一个充满温柔的世界观。

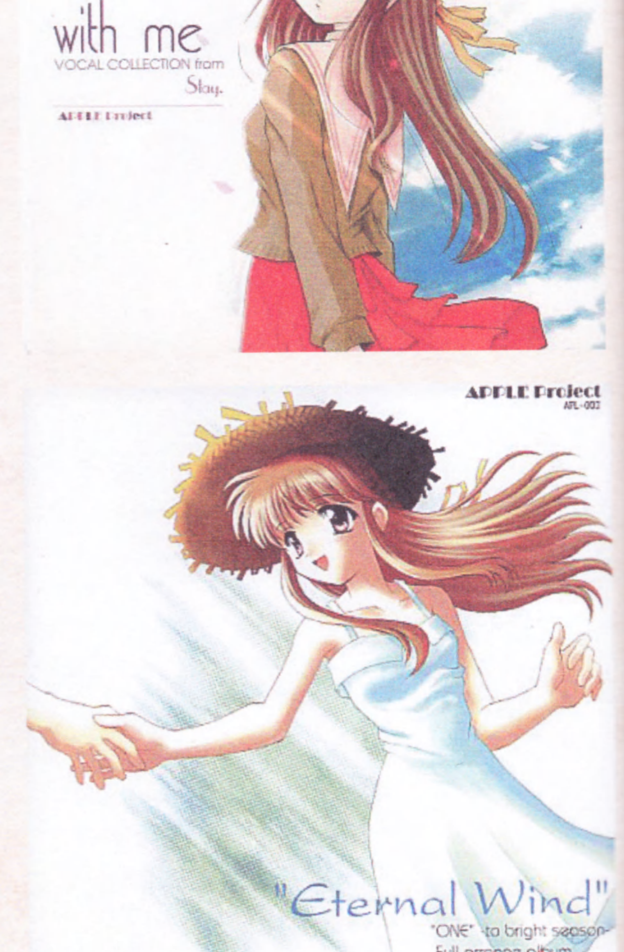
本作中，虽然有少量丑角 NPC 存在，但主要角色全都是温柔善良的人，他们共同组成了一个温柔的环境，以供少年少女们在其中彼此依靠，共同成长。而为了让观众感受到这种温柔的存在，剧本对角色之间的交流描写得细致入微，精确到了生活中的各种细节。比如说，男女主角告白之后，几乎所有路线，男主角都会选择对身边的人做一一汇报，这往往会被其他作品一笔带过的细节，在本作中得到了十足的重视。来自师长和家人的欣然微笑，和来自朋友的衷心祝福，这些无不让观众切实感受到来自世界的善意和温柔。

与此同时，前面说到本作故事中所有女主角从一开始就已经对主人公好感度破表，几乎都是万事俱备只欠东风的状态，那么主人公从中选择了一人之后，其他少女必然也就面临失恋。当主人公向她们汇报自己的喜讯，妹妹们、青梅竹马们面对这一终于到来的现实，所表露的一笑一颦都格外牵动人心——在这样的环境中，在各路线没有被选择的少女们，她们或宣泄着感情，或淡然地接受。通常经过这场“温馨”的失恋而在苦闷和欣喜的交织中实现了成熟和成长。

总的来说，『Clover Day's』这部作品虽然并非像某些神作一样感天动地，但毫无疑问 Alcot 已经在各方面做到了目前他们的极限。在当下以轻佻的角色萌系作为主流的 GALGAME 业界里，但愿这样一部平实而感人的作品能够成为新的标杆，指引更多优秀作品的诞生。

好了，接下来就让我们在 ALcot 十周年（虽然实际上已经是 11 周年了……），以及纪念作品『Clover Day's』取得了品牌空前成功之际，一起来回顾一下这个品牌的前世今生吧。





四叶草的轨迹：ALcot 以及其作品回顾

Alcot and Game review

ALcot 的前世今生

要说起 Alcot 这个品牌，恐怕我们最开始还是的从一个名叫 Apple Project 的同人社团说起。

早在 20 世纪 90 年代，随着 Leaf 社的『雫』、『痕』两部音响小说走红，Key 社前身 Tactics 的名作『MOON.』、『ONE』问世，一大批阿宅深陷 GALGAME 这种当时还不成熟的游戏形式，并情不自禁的通过同人的形式表达着自己对作品的热爱。当时的同人圈没有后来占据霸权的东方，没有割据一方的 Vocaloid，占据 Comike 等同人展半壁江山的是后来被并成为“键叶系”的社团，而这些在当时名声显赫的同人社团，其主要成员后来更有不少成为 GALGAME 业界的中坚力量，Apple Project 就是其中之一。

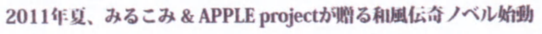
Apple Project 组建于 1997 年底，在创始人宫藏的募集之下通过网络，一群志同道合的人聚集到了一起。除了宫藏本人，当时社团的主要成员就包括后来 Alcot 的骨干成员，画师仁村有志、音乐 Manack、画师 & 企划河原巽等人。社团在最开始几年以『ONE』和『To Heart』为中心创作同人音乐，最初为广大玩家熟知的是 1999 年的一部名为『天使のお仕事』的『Kanon』的同人 AVG，画面，剧本和音乐三方面都拥有高素质的本作除了在玩家中间获得好评之外，更引起了一个游戏厂商的注意，那就是すたじおみりす。大约早 2000 年前后，Apple Project 内部提出了一个以巫女和巫女服为题材的游戏大型企划，却困于没有足够资金用于开发和宣传。すたじおみりす的主力制作人“紅涙妖魔”主动提出让他们在すたじおみりす旗下来开发这部作品——而该作，就是在后来被传为和风传奇不朽名作的『月阳炎』。

『月阳炎』以出色的成绩为すたじおみりす大赚了一笔，更为宫藏等人赚足了名声。众人通过这部作品的试水，认为自己作品商业化完全可行之后，便投入了株式会社彩牙的门下建立了 Alcot。

Alcot 在这十年来的发展中，经历了数次波折，我们很难说这个过程是否顺利，但品牌内的各位主要成员毫无疑问在不断磨练和摸索着他们的发展道路，并且在圈内也已经各自拥有不小的名气。而在同人方面，虽然作品的频度日渐降低，不过 Apple Project 的活动至今并未完全停止。在 2011 年的时候，宫藏还公开了一个名叫『阳炎雪歌』的企划，并表示这将是继承『月炎阳』世界观的新作。这振奋人心的消息并没有让老 FANS 高兴太久，因为 Apple Project 除了于 C80 上发售了企划内容的相关周边（包括音乐 CD，世界观解说书等），游戏本篇的依然挂着“制作中”的牌子，只怕会成为有生之年系列……

另外比较有趣的，作为一个键叶系社团出身的成员，一直以来 Alcot 的御用乐师 Manack 在 2007 年还参与了 Key 社『Little Busters！』的音乐制作，这大概也算一种“修成正果”？（笑）















Clover Heart's

info

游戏名：Clover Heart's
公司：ALcot
原画：仁村有志
剧本：大三元、宮蔵、まじか（辅助）、成瀬尚登（辅助）、船亀由真人（辅助）、風島麻理（辅助）、板東えみし（辅助）
音乐：Manack，MANYO，Blueberry&Yogurt，ようづきわたる，KIRIKO/HIKO Sound
发售日：2003年11月28日

如果要说2003年前后最火热的题材是什么，答案无疑就是“双子”。自从2002年底，『双恋』企划在电击GS上亮相之后，随着这部作品人气的持续走高，大批厂商都一同捡起这个热门题材，想搭一程顺风车。Alcot的处女作『Clover Heart's』也是在同样的背景和原因下诞生的。那个时候刚刚踏入商业游戏圈子的宫藏和仁村等人，脑子里还有着用不完的点子，他们在该作使用的，也是至今没有人能够效仿的特别的方式——由两对双胞胎构成的“对视点AVG”。

简单的说，这款作品由一对双胞胎兄弟担任主角，而故事的女主角则是另一对双胞胎，游戏分为哥哥×妹妹、弟弟×姐姐两条主线（两个视点），在某个视点里可以看到另一边看不到的情节，必须两条路线都通过便才能看清故事和人物的全貌。

故事是这样的：由于幼年时失去母亲的故事而一直处于绝缘状态的南云白兔和南云夷月兄弟俩，因为父亲友人的女儿——日俄混血双胞胎御子柴玲亚和御子柴莉织姐妹的到来，原有的绝缘生活逐渐被打破。弱气而温柔的白兔在与天真活泼的莉织的交往中，逐渐了解到了人与人之间相互交流和理解的重要性；而在成熟稳重的玲亚的反复尝试下，孤僻而冷漠的夷月那冰封的内心也逐渐融化，逐渐学会理解和接受他人。在两条线的最后，兄弟俩最终获得了冰释；而与此同时，孤独而任性的妹妹，背负着“罪责”的姐姐，也分别在兄弟俩的陪伴下走出了过去了阴影，迈出了走向未来步伐。他们就像四叶草的四片叶子一般相互支撑，彼此照应，最终获得了真正的坚强和圆满的幸福。

即便用现在的眼光来看，『Clover Heart's』的创作思路依然是相当有趣的，只不过游戏过程中，两个视点之间的互动处理并不理想。一是互动并不算明显，二是互动处理生硬——甚至部分情节明明两位主角都有登场却偏偏只能在某一个视点里才能看到，这多少让人感觉有些得不偿失。当然，总的来说『Clover Heart's』不失为一部优秀而感人的作品，即便年代久远依然很值得大家去尝试。

在前文中我们也提到，十年前的『Clover Heart's』与今天的『Clover Day's』相比起来，冷色调更为浓厚。即便是同一条街道上发生的故事，十年前的四叶物语里，少年少女们在没有长辈庇护的环境里，内心充满了阴郁，他们成长的道路充满了磕碰，两条路线都是在反复的争吵中推进下来。在这款作品中，Alcot带来的冰冷的环境恰恰成为反衬温暖的工具，正是因为角色们经历了真正的风雨，当他们露出到苦尽甘来的笑容，玩家才会深受感动。

尽管讲述生活和成长的『Clover Heart's』故事冲击力和厚重感远不如和风传奇的『月炎阳』，但它依然成为了Alcot制作组至今最有名的作品之一。而对于十年前的Alcot来说，这部为他们带来了开门红的作品也理应被一直被传颂下去。

这部作品在2004年底还发售了一部名为『Clover Heart's append disc TOY つめちゃいましたっ』的Fandisc，不过内容非常薄弱，而且两个女主角待遇差距很大：游戏本篇只是玲亚的后日谈故事，而莉织则仅仅收录了一段广播剧，这让喜欢莉织的人情何以堪……





Triptych

info

游戏名：Triptych
公司：ALcot
原画：仁村有志、あおなまさお
剧本：JUN，ERI，空下元，時乃，hiroron
音乐：MANYO(Little Wing)，折倉俊則
2006年4月28日

ALcot的第二作『Triptych』又是一部不寻常的作品。这既是Alcot至今为止唯一一部世界系的幻想物语，也是Alcot所有作品，唯一没有宫藏参与的一部。考虑到本作距离『Clover Heart's』时间间隔较长，这期间除了一张短小的Fandisc之外，Alcot表现得非常沉默，这或许是因为公司内部出现了一些问题，而这些问题多找也反应到了作品中去。盖棺地说，『Triptych』是一部想法很好，但做法很差的作品，游戏拥有非常独特的世界观和多位颇具魅力的女主人公，但是故事的叙述方式和游戏的推进方式却让很大部分玩家表示无力吐槽。

故事开端，没有过去记忆的主人公为了调查某个学校里秘密举行的仪式而潜入了孤岛上的学校，并在那里邂逅了第一位女主角——玛雅（マヤ）。然后素不相识的男女主人公突然就像着了魔一样开始啪啪啪……完事之后主人公立刻又发现自己身处一个陌生的世界，而在那里等待他的又是第二个女主角美雨（ミウ）。而发展玩缪的剧情把她推倒之后，很快又出现新的线索。主人公再次被扔进新的世界，与第三位女主角卡莲（カレン）相识……换句话说，作品明明有三大女主角，但故事却是一个一本道，主人公为了追求世界的真相而必须挨个把女主角推一遍，实在很难让玩家代入感情。而且最糟糕的是，在三条线完成之后，作品为我



们揭开的真相又有些让人跟不上脚步：原来三位女主角其实分别是真正的女主角——雪奈（セツナ）的一部分，玛雅是身体，美雨是记忆，卡莲则是知识，三人结合起来才是完整的雪奈。

剧本作者在本作中不断自顾自地讲述着他的故事，却很少顾及到情节展开是否自然，也似乎从没考虑过玩家是否能够消化，这不得不说是没有宫藏坐镇所带来的弊端。不过要说优点也是有的，比如本作剧本对故事节奏掌握的还算不错，玛雅、美雨、卡莲、雪奈四人恰好对应故事的起承转结，真相以循序渐进的方式逐渐浮出水面，而期间人物之间的感情描写也算到位（只不过主人公快速换位这点恐怕不太让人接受）。另外，从当时的眼光来看，仁村的画风还是十分华丽的，而且本作在工口方面也下了不少功夫，不但回想多，而且连多位女配角都有份，算是造福了不少玩家。

なつぽち

info

公司：ALcot

原画：中村和泉、あおなまさお、コミズミコ（辅助）

剧本：宮蔵、空下元、時乃

音乐：Manack，MANYO(Little Wing)

发售日：2006年11月22日

『なつぽち』是Alcot的第一部和风传奇物，不过由于Alcot的核心成员在之前就有制作『月阳炎』的经验，这款作品对他们来说也应该是轻车熟路。与上一作宫藏缺席的情况相反，本次是画师仁村完全没有参与，因此本作画风在Alcot作品中独树一帜。

本作故事是这样的：梦想成为教师的男主角因为在城市里就职失败而被迫回乡当老师，但回到家乡后，他继续被身为退魔师的父亲强迫继承家业。固执己见的他依然不放弃教师的身份，在家乡与自己的妹妹和青梅竹马重逢，紧接着更邂逅了小学生形态的土地神和凶神恶煞狼妖少女。在这群少女的陪伴下，主人公开始了奇妙的人妖共存的日子，最终却不得不面对命运的时刻。

虽然打着“不被世间允许的恋爱”招牌，作品也描写了不少深刻的问题和矛盾，不过这却是一个传统的大团圆式纯爱小品。从剧本结构上来说，每条路线的剧情都是按照“男女主角相互确认感情》出现巨大的挑战和困难》越过难关获得幸福”这样大众化的方式展开，这在Alcot的作品里还是第一次。在故事共通线里，几位写手合力描写的人妖共存的温馨生活可谓是体现了Alcot的精髓，不过遗憾的是个人线的展开太过王道，虽然没有明显的缺陷，但整体给人留下平庸的印象，这样自然也就无法与曾经的『月阳炎』相提并论。

要说本作最大亮点，无疑在音乐方面。除了有一贯的Manack保驾护航之外，本作更有Little Wing的强势加入，两人强强联手打造的BGM为Alcot特有的温暖气氛的渲染做出了巨大的贡献，而真理绘、KIRIKO、霜月はるか演绎的主题歌更留在玩家的记忆之中。





FairChild

info

公司：ALcot
原画：仁村有志、あおなまさお
剧本：宮蔵、空下元、時乃、Hatsu（辅助）
音乐：戸越まごめ、Manack、MANYO
发售日：2007 年 12 月 14 日

『FairChild』是 Alcot 走上王道路线的第二部作品，再加上选择了学园题材，因此看起来也是 Alcot 最为平凡的一部。当然，由于仁村和宮藏同时在位，作品的气氛还是很有 Alcot 的特色，而音乐方面制作阵容继续扩大，这次更请到了 VA 门下的乐师戸越まごめ。

这款作品的主题比较明确——讲述角色的成长。主人公在儿时失去了父母，被叔母夫妇养育成人，不过性格依然积极开朗的他，与表妹和青梅竹马以及多位新朋旧友一起度过着平稳而充实的学园生活。即便主人公内心希望这样的日子能够永远继续下去，但变化却总是在不知不觉中到来，他不得不在失去某些东西的同时，踏上了成为“大人”的阶梯。

或许是由于前作温馨环境描写集中在共通线导致共通线有些臃肿，而本作采取了完全相反的做法——所谓共通线其实只相当于故事的序章，而每条角色路线则都分为一二部，占了剧本极大比例（其中一部讲述男女主角相恋的过程，二部则主要解决深层问题，这样的构成其实与今天的『Clover Day's』很相近）。这样做的目的也很明显，即是投入了大量篇幅来描写角色从孩子成长为大人的过程。而各个路线共同表现了这样的真理：一个孩子首先必须接受自己还是孩子的现实，才能站在成长的起跑线上；所谓成长总是伴随着变化和失去，而只有当接受这些变化的时候，人才能获得蜕变。

总的来说，本作剧情上展开比较平淡，不过角色塑造和气氛描写一丝不苟的作风还是让本作成为一部萌系作品里的精品。唯一需要注意的是，为了突出成长，本作主人公的废柴度比较高，故事中的某些言行可能会让玩家感到很烦闷。不喜欢废柴主人公的玩家建议回避。



ENGAGE LINKS ～エンゲージリンクス～

info

公司：ALcot
原画：仁村有志、あおなまさお
剧本：宮蔵、空下元、時乃
音乐：Elements Garden , fripSide
发售日：2008 年 10 月 24 日

作为 Alcot 的第五部作品，『ENGAGE LINKS』再次选择了一个崭新的题材——中世纪风的剑和魔法的幻想物语。故事讲述地方领主的次男因为性格太正直而无法在骑士团待下去，在





兄长的介绍之下他来到王立学园担任剑术师范代。然而，他所前往的商业都市不巧发生了被称为猎巫行动的袭击事件。天生正义感强烈的他便和同伴们（包括未婚妻、同僚、青梅竹马、女仆……嗯，基本就是后宫队）一同开始追查事件的犯人，并在这过程中逐渐走进了背后的阴谋。

平心而论，这部作品虽然规模较小，但一部幻想作品所必须的世界观、世界和魔法的设定、拥有魅力的人物、主人公的行动目标等等元素可以说一应俱全。但是每一部分都缺乏独创性，而且感觉每一部分着墨都不够深，让人通完整部作品却并不知道制作者最主要想表现的是什么。因此，作品上市之后，本作得到的常见的评价便是“作为萌系角色作来说尚可，但剧本乏善可陈”。但是剧本主笔宫藏其实在当时其实还是十分重视作品的故事性的，并没有刻意往纯废萌的方向走。不过遗憾的是，事实证明，Alcot 的确并不适合纯粹的幻想风格，本作的剧本在 Alcot 历代作品中是最没有存在感。

不过对于喜欢画师仁村的玩家来说，本作可以见到他少有的幻想风格的作品，其精美的画面在当时也吸引了不少玩家。

幼なじみは大統領



info

- 公司：ALcot
- 原画：仁村有志、ひさたけ、あおなまさお
- 剧本：宮蔵、空下元、時乃
- 音乐：Elements Garden
- 发售日：2009 年 10 月 30 日

或许是因为『ENGAGE LINKS』无心插柳柳成荫，让 Alcot 意识到制作萌系作品也是一条重要出路，于是从那之后，该品牌的作风陡然大变。就拿其第六部作品『幼なじみは大統領』来说，尽管外表乍看之下与以往作品没有明显区别，制作阵容依然是宫藏 + 仁村这对搭档，但作品内在成分已经发生了极大变化。

还是先来看看剧情简介：故事的舞台新本（发音和“日本”相同），由于外星来的宇宙飞船坠落到首相馆而导致国家首脑全灭。外星人在情急之下临时找了一个少女顶替领导人，主人公的青梅竹马就突然成了国家的总统，而为了不露出马脚，外星人还同时篡改了所有地球人的记忆，唯独主人公还记得原本的情况。外星人必须借助主人公的记忆来慢慢让世界恢复原样，而在复活死去的首脑众的过程中，主人公不得不以副总统的身份去辅助青梅竹马统治国家……

嗯，不管看多少遍还是不知道从哪开始吐槽。这设定完全已经不是荒诞二字能形容的，已经跨进扯淡的范畴了。在这样的大背景下，作品必然不会有多少正经和严肃的成分，情节安排几乎都是以搞笑和胡闹为主。另一方面，受到当时大红大紫的『真剑』的启发，以宫藏为首的剧本阵开始在作品中大范围融入捏他内容（其中还有部分是时事政治捏他），剧本总体变得更加混沌。这无疑是对故事性的一种放弃，转而不择手段的塑造角色（其实也就是想方设法的卖萌），这种作风与之前的 Alcot 的巨大反差让老玩家不得不质问那个尽管遇到各种瓶颈依然认真追求故事和内涵的 Alcot 究竟怎么了。然而，令人讽刺的是，这款一头栽进废萌的奇作让 Alcot 的关注

度大幅提升，而本作在批评空间的评分投稿数为『ENGAGE LINKS』的三倍以上，这足以证明 Alcot 的转型得到了更多玩家的认可。

总的来说，『幼なじみは大統領』只是 Alcot 一次顺应时代的大胆尝试，荒诞剧和马鹿 game 的模式以及捏他的运用还不够成熟，不说与『真剣』等名作相比，就算比起后来的几部作品都显得简陋而杂乱，不过 Alcot 一丝不苟的制作态度还是为他们赢得了喝彩。1 年之后，Alcot 还顺利推出了本作的 FANDISC，对这一品牌来说这还仅是第二次。

鬼ごっこ!

info

公司：ALcot

原画：仁村有志、鳴海ゆう、あおなまさお

剧本：宫蔵、大三元、空下元

音乐：Elements Garden

发售日：2011 年 3 月 31 日

“温罗”，那是一个活跃在世上的怪盗的名称。他每次展开行动都会提前送出预告状，然后再用华丽的技巧将目标偷走。据说他是在遥远的过去，童话中被桃太郎打倒的鬼的末裔，而他的目的则是将被夺走的秘宝归还给应有的主人。故事开端，一座曾经有鬼栖息的岛上也收到了温罗的预告状，但是故事的主人公温罗本人却对其毫无印象。因此，为了查明是什么人假装温罗，而假温罗想偷的秘宝究竟是什么，主人公化身为一个普通学生来到岛上，进入『鬼岛学园』。而并没有花费多少时日，温罗就发现，曾经打倒过鬼的桃太郎、金太郎、一寸法师和乙姫公主的后裔都在这所学校里……

这是同样以“新本”为舞台的“新本三部曲”的第二作，从本质上来说是『幼なじみは大統領』的强化发展型，画面和剧本两方面都有明显的加强。不过比起前作那莫名其妙的脑残故事设定，本作从设定层面上花费的心思明显更多一些。与大谈政治话题和大量运用政治捏他相比，本次以大家都很熟悉的童话为题材，穿管整个故事的捏他也大多与童话有关，这样做可以说大大增加了作品的亲和力，又不会被再被吐槽“低能政治”。由于胡闹的成分降低，本作“马鹿 game”的帽子被取下了，取而代之的是成为了更加纯粹的萌系作，不过接连不断的捏他内容依然健在，因此喜欢捏他作的玩家照样能给笑得半死。相反的，由于主要力道都用在突出角色萌方面，作品的剧本深度十分有限，玩家所期待的“鬼ごっこ”要素也比较少，这或许就是萌系作的通病。当然了，Alcot 制作依然严谨不怠，故事有趣，有头有尾，各种伏线也完整回收，整体阅读感并不差，因此本作在萌系中也能矮子拔高个，留下“作为萌系剧本还不错”的好印象。

正如前文所述，本作所有女主角都是以童话中的人物为原型设计，把她们在作中的表现和童话角色联系起来也格外有趣。而公认最有魅力的角色——妹妹葵却是一个尴尬的存在，作中人物口口声声说道“eroge 可以攻略妹妹简直是理所当然”这样的话，可本作的妹妹却是无法攻略的。当然，这自然是 Alcot 有意而为。2011 年的当时 FANDISC 商法逐渐抬头，Alcot 在本作中也故意留了一手给后来的 FD，只不过当 FD 上市之后，关于葵线的评价却并不尽如人意……或许某些角色正是因为不能攻略才格外有魅力吧。





中の人などいない！トーキョー・ヒーロー・プロジェクト

info

公司：ALcot
原画：仁村有志、鳴海ゆう
剧本：宮蔵、空下元、時乃
音乐：Elements Garden(歌曲)，Angel Note(BGM)
发售日：2012年8月31日

“东京英雄计划”——那是东京23区全体参与的宣传活动，每区各自选拔出一位英雄抛头露面，通过人气角逐胜负。但这计划背后却隐藏着不为人知的秘密。

主人公风见晃太郎是一个每天为了赚生活都在外打工的勤劳青年。一天，他像往常一样打完工准备回家时，却意外遭遇到穿着布偶装的怪人和cosplay英雄战斗的场景，并将被卷入其中的同班同学少女桐原佐绪理救了出来……这次经历对晃太郎的生活带来了巨大的影响。渐渐了解到邪恶计划的他，为了保护重要的人，选择加入了秘密结社的阵营穿上布偶战斗服，以怪人的身份与各位英雄展开战斗，保护东京乃至世界于水火之中。

看到这里或许大家也明白了，这部“新本三部曲”的第三部作品，选择了以英雄特摄片为恶搞题材。且不说明显夸张的舞台，充满剧画风格的背景设定和演出方式就能让特摄宅笑得合不拢嘴。本作采用的事最为王道的形式，喜欢热血物语的玩家应该都能乐在其中，这也是Alcot至今没有挑战过的领域。情节虽然比较老套，但还是有一些小感动和比较巧妙的部分，故事也有格外壮大的展开，让人爽一把还是没问题的。当然，问题依然是话题深度不足，本作最终成为一个空有起伏没有主题的作品。

——不过，以上说到这些，其实都不是重点，本作真正让玩家瞠目结舌的是捏他部分！一般的捏他作品——就拿新本三部曲前两作来说——往往是在故事情节中间穿插捏他以达到活跃气氛的效果，而本作完全是在捏他中穿插了一个故事。每五句一个捏他的令人目不暇接的捏他密度；上至社会流行下至骨灰宅系捏他，样样不缺的捏他广度；从无厘头的日常剧到严肃的战斗戏甚至到温情的床戏，无处不存在捏他，对捏他的灵活大胆的运用已经到了让人担心剧本家是不是脑子抽掉的程度。融入到剧情对话和字幕中的捏他则根本无法统计，其中最让玩家感到新鲜的是其中还包含了不少CV的捏他——里界CV总是马甲套马甲，身份并不是很明朗，因此大量投入里界CV捏他或许这还是业界头一遭。

虽说在前两作里Alcot作风改变就已经让人很惊讶了，但本作中竟然在这一条路线上更进了一步。这种大胆，甚至说疯狂的做法却在玩家中间获得了极大好评，从批评空间上可以看出本作的评价达到了仅次于『Clover Heart's』高度。



结语 Epilogue

新本三部曲的取得的成功幕幕在历，就当玩家们认为Alcot可能今后会沿着这条路线继续走下去的时候，他们又在10周年之际推出了『Clover Day's』这部回归原本的作品。这种在适应市场和玩家需求的同时不断摸索自我发展道路的精神，或许正是当今逐渐单一化和逐渐低迷的GALGAME业界所以需要的。而从作品层面讲，不论是作风单纯的早期作品，还是后来花哨的新本系列，Alcot一直以来都没有放弃对作品中温柔环境的刻画，这也就是不论作品风格怎么转变，也是始终有一批老玩家愿意追逐该品牌的重要原因，但愿Alcot今后也能像这样在保持着自我的同时创造出更多亮眼的作品吧。

另外不得不提的是，由于篇幅有限，本文没有提及Alcot的子品牌ALcotハニカム。这个小品牌的实验性质虽然更强，但旗下诸多作品同样也是颇有价值的，具体就等有机会我们再继续谈论吧。▲

UNATTAINABLE LOVE?

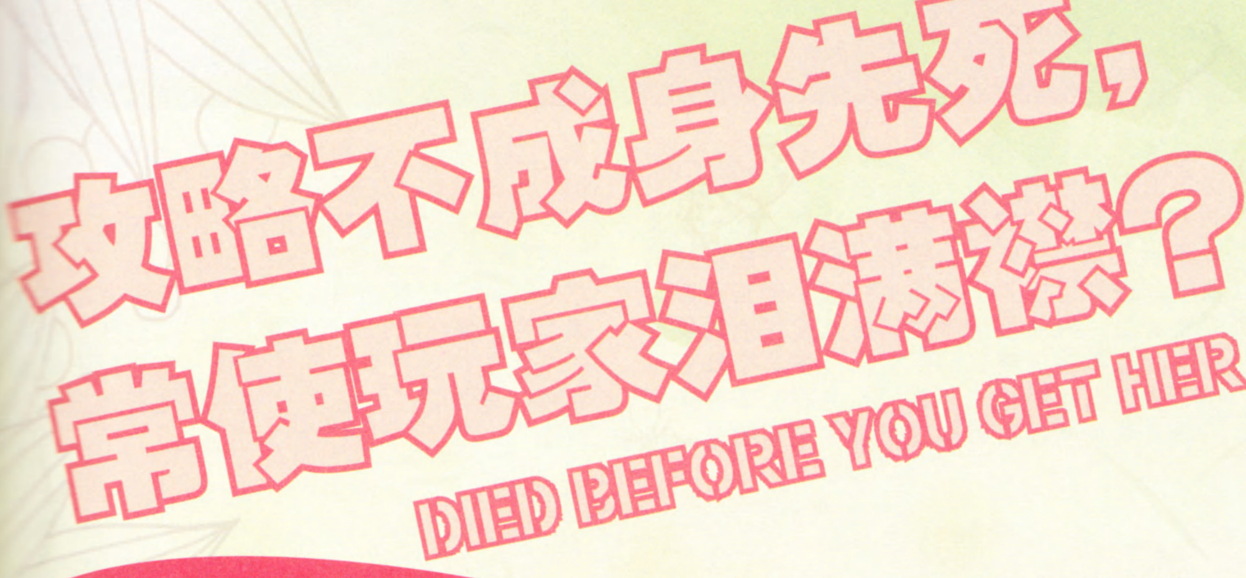
THE CHARACTERS CAN NOT BE CAPTURED

■文／七濑 kaede ■责编／如月千华、稗田阿吃 ■美编／orangec、迷梦

盘点GALGAME中那些充满魅力的不可攻略角色们

前言
FOREWORD

Galgame的世界，对绅士们来说犹如梦想中的桃源乡。无论贫穷还是富有，无论人怂还是脸丑（?），大多数游戏中性格各异的美少女们总是愿意张开自己的怀抱，迎接玩家（所带入的男主），饱含爱意地奉献自己的一切。即使在现实中无法与心上人迎来HAPPY END，在游戏里终归还是能和喜欢的……等等，真的是这样吗？随着游戏厂商为人气作品推出FANDISK和续作这样的分割商法逐渐流行，galgame里渐渐多了一些极其有魅力但却无法攻略的角色——想要和本篇中无法攻略的女孩子卿卿我我？买买买啊！可惜世事多艰，有那么一些妹子的路线是金钱也无法换取的，俗话说，得不到的总是最好的，这些角色也往往让玩家感到非常遗憾。在此，笔者谨以本文追悼那些追不到的角色，以及那些传达不到的怨念。





凛
Rin　CV：吉尺悠亚

作品：『カルタグラ ～ツキ狂イノ病～』

战后六年的日本，猎奇杀人事件频发的上野街道，娼馆『雪白』内的繁华喧嚣看似与这样萧条的时世格格不入，也不过是人们内心空虚的一种写照。而作为“雪白”中指名率第一的人气娼妇，凛性格具备一般风尘女子所没有的明快爽朗，以及少女般的调皮。

她深爱着男主角高城秋五的凛即使知道身份卑微的自己无法与秋五结合，依然尽其所能地为所爱之人奉献着一切：借由工作上的人脉为探案的秋五打听情报，在秋五寂寞时为他献上自己的……咳咳。凛的存在就像绽放在寒冬的一朵花，虽然融化不了时代的坚冰，但无论是对她周围的人来说，还是对游戏外的玩家来说，她的乐天开朗都为恋狱灰暗的世界增添了一抹色彩。可惜娇柔的花朵终究敌不过寒冬的摧残，凛成为了恋狱绝望的世界里最令人心痛的牺牲品——本来以为回到『雪白』就能一如既往地看见凛的笑容，结果却不得不面对她饱受摧残而不失美感的尸体，以及她死亡的事实……

在本篇里，只是配角的凛戏份以无论如何都无法避免的死亡告终。恋狱的FD『和匣』中虽然有个以她为主角的短篇，但纯拔的定位加以主角不是秋五的尴尬让fans们只能将其当做黑历史对待。由于发售时间和汉化时间都较早，凛在国内的知名度可谓相当之高，国内很多gal玩家也正是因为她初次萌生出无法在游戏里攻略一名角色的怨念。在不少人心里，只有凛对秋五的感情才是不染俗尘和私欲的真爱，没有救赎的悲惨结末更从侧面激发了她的人气。



无独有偶，『秽翼的尤斯蒂亚』里那位性格开朗的酒馆老板娘梅尔特不仅和凛是原同行，连遭遇都差不多。一场意外的大崩落，让她凭着多年奋斗才换来的平稳生活化为泡影，也让这个年轻的生命香消玉殒……虽然梅丽露这个角色不可攻略还中途死亡的怨念程度稍逊于凛，但八月这之后又缩回去做校园白开水的大图书馆，而且乖乖给主要女性角色都设置了个人路线；而IG在壳之少女系列里不仅光虐女主角冬子，还让紫这个人气角色持续“守身如玉”……虽然就各自的定位来说都是成功之作，但IG玩家们一定都是M吧（逃）。





和心爱之人永远冻结在梦中虽然只是一种逃避，但舞亚对于透来说是半身一样的存在，他们有的不仅是相似的容颜，还有同样的回忆，以及互通的心意……无论血缘的禁忌，亦或生死的枷锁，透都可以为了舞亚去打破；但正是因为爱着哥哥，舞亚不惜质疑兄妹一起生活的美好梦境，也希望透能回归现实。可惜这个舞亚不过是臆造出来的虚幻存在，无力改变哥哥意志的她只能哀伤地看着透在梦境中渐渐堕落，抱着一丝他总有一天愿意从梦中醒来的希望，哪怕代价将是自己与哥哥的诀别……

严格来说舞亚不能算一个不可攻略角色，“能干的妹妹”这称号当之无愧。但玩（mei）家（kong）们的眼睛是雪亮的，即使有啪啪啪情节和专属结局，无论本篇还是FD过于都敷衍的个人剧情还是令人不甚满意，完全对不起这名角色充满魔性的魅力，（也对不起标题里那个写作“メ”读作“妹”的文字啊！）

内藤舞亚

Naito Maia

CV：遠野そよぎ

作品：『ハピメア』（幸福梦魇）

男主角内藤透由于小时的一次意外导致妹妹内藤舞亚死亡，对舞亚心存愧疚和不舍的他自此一直做着能在梦中保持自我意识的“明晰梦”。某天，透的梦境中出现了舞亚的身影……对于已经不可能在现实中再度见到舞亚的透来说，这究竟是美梦还是噩梦？舞亚总是如同柴郡猫一般狡猾地微笑，时而给透出难题、时而又救透于水火之中、时而因哥哥对其他几位卷入明晰梦的女孩而吃醋，但更多的时候是在这仅有的空间中帮哥哥寻找幸福的可能性……在梦境和现实模糊的界限之间疲于奔命的透如果没有对其他角色心动，而是一直对舞亚念念不忘的话，属于舞亚的短短章节就会开启——沉迷于追求已逝之人的身影注定得不到幸福，想要和舞亚在一起也就意味着拒绝从梦中醒来。

移植无限好，可借推不了？

SH HER AFTER TRANSPLANT

除了在FD和续作中给本篇无法攻略的角色提升地位之外，在移植版中追加路线也是galgame厂商常用来吸引玩家的手段。这样的作品中，近年来给人留下最深印象的应该就是『纯白交响曲』的PSP移植版了。

作为大小姐学校的结姬女子学园和只是普通混校的各务台学园试合并之初，纱凪是为数不多会温柔对待男生们的女生。但随着男主角瓜生新吾和自己敬爱的学姐天羽美羽越走越近，纱凪露出了厌恶男生的本性，对新吾尤其百般

Inui Sana

CV：森谷实园

作品：『ましろ色シンフォニー』（纯白交响曲）



乾纱凪





刁难。如同无数傲娇女和迟钝男的故事中发生过的桥段，不论被怎样粗暴对待都渴望和纱凪搞好关系的新吾融化了少女心中的坚冰，并让少女不可自拔地爱上了他，残酷的是，在这个故事里傲娇的纱凪无法成为主角……

站在男主角的角度上来看，可能确实难以察觉一个总对自己恶言相向拳脚相加的女孩会喜欢自己；但站在玩家的角度来看，只是美羽线一个配角的纱凪戏份甚至比美羽还多，实在是很容易就能察觉到这是商家的分割商法。动画版中还特意对纱凪失恋后在雨中秋千上痛哭的情节进行特写，一时间原作玩家和动画观众中的纱凪党怨念都达到了顶点，此作为宣传PSP 版的手段不可谓不成功。

PSP 版纱凪线继承了 PC 版“纯白色砂糖”的超甜风格。被攻略后的纱凪那娇羞，让人不禁相信——等了将近两年的纱凪党们终于也患上了属于自己的糖尿病（误）。结局里纱凪和新吾在一起组建家庭还有了孩子，只是某个重要情节的省略让广大绅士感到十分遗憾（无误）。尽管 C83 上调色板推出了以纱凪为主角的［哔—］广播剧 CD，玩家们还是纷纷对没推到她有些不满，纱凪俨然成了索尼大法的受害者；不过比起上面提到的作品，纯白给人的怨念度已经低了很多……什么？你说想要在纯白里攻略帕喵的愿望还没实现？



岁月催人老，熟女不讨好？

HOW ABOUT COUGARS

高藤学园教师，裕树等人所属食研的顾问老师，女主角东云皐月的姐姐。性格大大咧咧，有时孩子气得不像个成年人。热爱喝酒，即使是学校里也会旁若无人地一醉方休，食研部室里还有专供她喝酒的机器。

一年前，喝醉的叶月曾经不小心吻到了自己的学生，男主角大岛裕树。自那之后，两人一直保持着超越了师生又并非恋人的暧昧关系。因为裕树身边有千里这个占有绝对优势的青梅竹马，所以叶月也没想过要和比自己小很多、而且还是自己学生的裕树更进一步，只是那次接吻后，她发现自己爱着裕树的心情决非伪物。出乎叶月意料的是，裕树并没有和千里走到一起，而是和自己的妹妹皐月相互吸引。数年前叶月得知了自己身世的真相后而大受打击离家出走，和妹妹皐月的关系也处于决裂状态；她可以接受裕树和他人交往，但不愿以皐月为对

东云叶月

Shinonome Hatsuki　CV：石松千惠美

作品：『恋と選挙とチョコレート』（恋爱选举巧克力）



手时对裕树拱手相让。于是，姐妹俩进行了一场赌上了裕树的将棋对决，结果由于比赛过程中裕树试图袒护处于下风的皐月，自觉已经输掉爱情的叶月便爽快地投降了。以这次事件为契机叶月解开了和家里的误会，也和皐月重归于好。对她来说这虽然不是一个完美的 Happy Ending，大概也不算坏结局吧……

说到 ACG 作品中登场的教师角色，（除了某些口味特殊的拔作爱好者以外）大多人想到的估计是那些怎么看怎么像是小朋友的合法萝莉，叶月这样看起来比较正常的老师反而成了少数（当然也只是看起来正常而已，普通老师天天在学校里喝酒一定会被开除的）……在大多数路中，叶月都是插科打诨为主帮助食研成员竞选为辅，但不管高藤学园的学生工作能力再怎么强也都还是孩子，身为大人的皐月关键时刻对食研成员们出手相助的样子和平时没事酗酒那个不靠谱的她反差鲜明，有种属于成年人的魅力；在皐月线里她正式对裕树告白，（俗话说不告白就不会死，）在姐妹争夫的老套戏码里叶月最后还是败下阵来，不过得说成年人就是不一样，得知自己失恋时的叶月表面上还是很释然的，完婊裕树那位几乎是“输给谁就要去扇谁耳光”的青梅竹马住吉千里。从游戏原作动画化后推出 PSP 版这个流程上来说，恋选和纯白是一样的；不过如果说纱凪留给玩家的遗憾仅仅是不能推而已，那么连个人路线都看不见一条的叶月 fans 就更可怜了。恋选 PSP 版也升级了原作的不可攻略角色，只是不知为何原作中呼声也很高的叶月没有被追加个人路线……~~这个业界对不再是高中生的女性可真残酷~~啊！





佐佐野円

Sasano Madoka

CV：有栖川みや美

作品：レミニセンス（回忆录）



认真、努力的女性特务官，表现出色的她备受上级信赖，只是有时比较死板。秀隆的前女友，曾经非常憧憬秀隆，因此对秀隆的堕落感到惊讶和悲痛。

在特务官学校学习的时候，円一直在追赶着被称为“天才”的男主角岛津秀隆的背影，两人在逐梦并竞争的过程中萌生出了爱情。不幸的是，秀隆由于家庭变故而备受打击，甚至出现了精神疾患的症状，每天堕落度日的他和円的感情也就此结束。现在，受恩人所托的秀

隆重新回到了特务官的岗位，円却无法笑着接纳这位新同事。在上任后的几场交涉中，秀隆展现出不输于学生时代的才能，并逐渐找回了自我，这让円重新燃起对秀隆的感情。其实这么多年来，円始终未能忘记秀隆的存在，也无法真正开始新的恋爱。就在円鼓起勇气想对秀隆告白时，却被秀隆抢先告知了他的新恋情——虽然今后两人还能作为特务官并肩战斗，但却无法像当年那样比翼齐飞了……

能把 galgame 当连载作品写的挖坑大师衣笠彰梧深谙什么可以抓住玩家的心，虽然不知道他每每写到故事终盘就急流勇退的烂尾习性是自身能力不足还是纯属阴谋，但可以肯定他笔下大量充满魅力的不可攻略角色都是分割商法的牺牲品，这位佐佐野円只是其中之一。发售之前，円充满帅气之美的人设就给不少玩家留下了不错的印象，再加上“前女友”这个设定怎么看都是复合用的（？），为了她开始关注这个游戏的玩家也不在少数。随着游戏情报逐渐公开，円不在可攻略角色范围之列的事实固然令人失望，可想着“衣笠出手肯定还得有下一部，让我们 FD 见吧”似乎也能成为一种心理安慰。然而在 6 月 27 日发售的续作『レミニセンス Re：Collect』里虽然升格了几位前作中呼声很高的角色，円却依然无缘……甚至整个故事依然露脸的 CG 只有一张。现在还无法预测这个系列是会在第二作完结还是继续出下去，如果就这么完结的话也只能为円的爱情默哀了。



君问为何没路线，其实只是没写完？

ACTUALLY IT WASN'T BE FINISHED



中学时代的五月因为在绝境中被男主角远野志贵的援手所救而一直喜欢着他，可惜性格腼腆的她还没来得及表白这份心意就因意外变成了吸血鬼，而亲眼目睹五月吸血现场的志贵也受到了极大冲击。尽管外貌和记忆得以保留，但强烈的吸血冲动和对志贵的欲望不可避免地将五月引上了破灭的道路——知道自己已经无法恢复正常的她鼓起勇气向志贵告白，并希望通过吸血的方式将志贵变为自己的眷属。仅仅两天，想要拯救的女孩就变成了杀人如麻的吸血鬼。既然已经无法回头，为了不让悲剧再继续下去，志贵也只能亲手了结了深爱着自己的五月。曾经和志贵并肩走在回家路上时五月那抹音容笑貌再也无法重现，成为了永远残留在夕阳下的悔恨……



弓塚五月

Yumitdsuka Satsuki

CV：南央美

作品：月姬



月姬初版发售时“病娇”这一属性还没流行开来。那时武内的画功也尚不成熟，但吸血鬼化的五月坏掉的表情倒是深谙病娇精髓，~~放在现在肯定能成为优秀的鬼畜素材~~；而五月对志贵痴狂的执着也给玩家留下了深刻的印象，她在人和吸血鬼的界线挣扎时上不断向志贵求救的那份悲恸在奈须强劲文字的表现下，令屏幕内志贵的无力感有力地蔓延到屏幕外的玩家心里。

只可惜作为一位个人路线被砍掉的角色，五月在本篇中戏份并不多。有趣的是，同人出身的TM一直非常热衷带头neta自家作品，欺负起五月这位路人女主角也是毫不留情。于是在月姬众多周边作和玩家们带有恶搞性质的强调下，五月被凸显的悲剧性加上角色本身的潜力为她博得了神奇的高人气，月姬PLUS-DISK中披露的一些未采用素材也让人越来越好奇她的路线会如何展开。

不但此后这位路人女主一直没被培养出个人路线，依然恶习不改的蘑菇还坑掉了『Fate/Stay Night』里本应存在的依莉雅路线。好在依莉雅的戏份比起五月来倒是充实很多，而且士郎没能完成的攻略任务也有魔法少女美游来继承（？）。据悉月姬重制版中将会追加玩家们积怨已久的五月线，但众所周知，蘑菇说要写什么东西那无异于开空头支票——自从公布过新版人设和一段PV之后，型月就又开始了炒Fate冷饭的老本行，到底是柯南能先完结还是月姬重制版能先发售……也实在难说。真是不禁想问问此刻的蘑菇是在摸鱼呢，在摸鱼呢，还是在摸基友们的肥皂呢?



时田雪

Tokita Yuki

CV：北都南

作品：『G線上の魔王』（G弦上的魔王）



艳丽的黑发、冷静的语调、优雅的言行、妖艳的气质、敏锐的观察力和高超的谈话技巧……时田雪这个角色（虽然画得脸有点扁脖子也有点歪）初次登场时就让人眼前一亮。作为亮相，她以一次漂亮的交涉为主角京介等人套取了情报，这场由北都南天籁之音所演绎的谈判实在让人大呼过瘾。和春嬉闹时的她看起来就像个小孩子，时不时流露出的神秘气质让她显现出与年龄不符的成熟，和水羽相认后对妹妹的溺爱又让她像是个普通的温柔姐姐，面对抛弃她和她母亲的生父时——则不惜化身为恶魔。为了向生父复仇而经过精心设计的绑架最终失败，与其说是输给了春的计谋，不如说她无法向人质水羽下狠手的那份温柔才是致命的……

G弦第四章绝对是雪的主场，但也许是这位角色气场太强难以把握，傲娇的良家千金水羽才被设置是此章的可攻略对象。食之无味的水羽线与整个游戏氛围格格不入，令很多玩家非常失望。倒是在京介对水羽始乱终弃的BAD END里，雪和京介的互动让人印象更加深刻：雪为了复仇代替妹妹水羽留在京介身边，两人只是维持着肉体关系。最终京介一时大意，死在了雪手上。此BE虽短，可比起水羽那太过顺利的甜蜜结局要带感得多——彼此利用，互相提防，在谋略的游戏中机关算尽也没有真正的胜者。京介把雪比作仙人掌，而G弦充满勾心斗角和残酷背叛的舞台就是人性的荒漠，在这即使是生命力顽强而且浑身是刺的仙人掌都未必能生存下去的残酷世界里，为公主和不是王子的王子撰写美好童话一般的结局只能成为败笔。单是无法真正攻略亦敌亦友、足智多谋的时田雪女王，就足以令G弦这部作品失色不少。据说雪像五月一样，在原本的企划中是有个人路线的，可惜因为制作周期不够而被迫取消。只是事到如今，指望剧本るーすぼーい再吐出点什么来是不现实了，此人已经销声匿迹多时，可能是给太阳当儿子去了吧……





沉舟侧畔千帆过，配角光芒更闪烁？

SUPPORT ROLES WAS TRAGIC





织塚美咲

Oridsuka Misaki

CV：夏野こおり

作品：終わる世界とバースデイ（终结世界与诞生之日）

棉花社在 2012 年发售的『終わる世界とバースデイ』讲述了一个披着终末系外皮的 SF 故事。在故事一开始我们得知，自从两年前基友千崎陶也在一场车祸中丧命之后，男主角冬谷和臣就代替起陶也照顾他天生患有弱视的妹妹千崎入莉，而受到过大冲击的入莉将和臣当成了自己的哥哥。在这扭曲的两年里，对于和臣来说，除了守护好陶也留下的妹妹，一切都无足轻重——无论是突如其来的世界末日预言，还是学妹织塚美咲暗恋他的心意。

虽说初衷是为了接近和臣，但织塚在校园生活中也真是对入莉关怀倍加。尽管和臣从来没有认真对待过织塚混在玩笑话里的告白，织塚的热情也从未消减。把“good morning”说成“god morning”来活跃气氛，用啊嘿颜来表达喜悦之情，人生理想是吃遍所有拉面……她的活泼开朗给前期沉闷的故事增加了不少笑点。但与此形成对比的是，几乎所有路线里，美咲都在中途以各种悲惨的理由中途退场（或离奇死亡或深受重伤）。

解谜路线中，织塚的身份终于得到了说明：其实真正在交通事故中去世的是入莉而非陶也，此后和臣与陶也废寝忘食地投入到研究中，为了创造一个入莉能继续活下去的虚拟世界。至于织塚，只是和臣与陶也在制造入莉 AI 时产生的一个失败品——过于明朗的性格，让他们在她身上完全看不到入莉的影子。于是，她成了和臣与陶也在虚拟世界中的代行者，守护入莉的决意、喜欢和臣的心情只不过是代码的堆积；但捏造的记忆、植入的感情，却在织塚心里孕育出了真正的爱。通关之后再去回味那个以织塚为主角用来承上启下的小插曲，『I Am Legend』，就更是无法不对织塚产生好感：

9 月 30 日，预言中世界已经终结后的时间。和臣睁开眼睛，出现在他面前的是一片死灰的破败世界。空无一人，只有雨声静静回响的世界里，织塚的声音突然出现，让和臣觉得格外亲切。在这个崩坏的世界入夜的时候，即使是强打精神的织塚也难以掩藏内心的恐惧，平时总是故作坚强的她，本质亦不过是个需要别人





保护的娇小后辈罢了。白天，织塚一如既往地喧嚣个不停，夜晚，两人在孤单的世界里温暖着彼此……很快，这样的三天过去了，雨滴化为雪花从空而降，那是宣告着属于和臣与织塚二人世界第 17 次终结的信号……

作为 AI 的织塚本应帮助维护虚拟世界的程序正常运行，但能让她和心上人获得二人世界的 BUG 对她来说又是那么珍贵。虚拟世界会出现这样的 BUG 几率极其之小，17 次的二人世界不知是织塚经过了多少次轮回才苦苦换来的甜蜜时刻……这个小插曲由片冈とも执笔，虽然不是本作最亮眼的部分，但文笔的优美程度毫无疑问力压其他章节。和臣与织塚两人在毁灭后的世界中生存的短短三天，经由片冈几乎不带感情的叙述，我们可以感受到淡淡的温馨和哀愁如同雨丝渗透在字里行间，织塚的喧嚣与世界的寂静形成的鲜明对比令故事立体起来，即使阅读完毕，仍会觉得心中残留着一片浅灰——那是织塚确实存在于的证明。

比起织塚来，終世界的四位正牌女主并不是那么有魅力，游戏发售后官网人气投票第一的佳绩也充分证明了这一点。不可否认，如果不是有和开朗性格外在形成鲜明对比的苦情内在，织塚这个角色也不会被塑造得如此丰满；可望不可及的恋情，反而更加刻骨铭心。在今年二月底新发售的『終わる世界と双子座のパラダイス』这张联合 FD 中，织塚想要和冬谷前辈 Love Love 的梦想终于得以实现，不过这段 IF 小故事着实没太大亮点……就像织塚抢光了本篇女主角们的人气一样，这张 FD 的风头基本都被附加小游戏“棉花大富翁”抢走了……织塚酱，果然还是悲剧啊。







风见一姬

Kazami Kazuki

CV：青山ゆかり

作品：グリザイア系列

在系列前两作中，一姬只出现在男主角风见雄二和她“生前”好友周防天音的回忆中。即使如此，她留下的巨大影响是不可忽视的。她拥有超高的智商和超凡的艺术细胞，被周围人视作“天才”的存在。然而对周围事物不感兴趣，唯独溺爱弟弟风见雄二。

高中时代，一姬和故事女主角之一——周防天音参加的泷园学园篮球部合宿在归途中遭遇了巴士翻车事故，一个偶然让天音和一姬在事故发生后认识了彼此，而一姬的果敢和机智，勇气和行动无一不让天音折服。那场落难的故事在演变成了同伴相残的生之地狱的危急关头，靠着一姬的帮助，







天音从那场噩梦般的事故中幸存了下来；而没能带上一姬一起逃跑导致一姬死亡，这又是天音一直以来的心结。对一姬的愧疚和感激成了那之后盘踞在天音心中最重要的两种感情，笨拙的她只能通过倒贴一姬的弟弟雄二来进行赎罪和报答。在和一姬交谈的过程中，一姬曾数次提到弟弟是她唯一关心的人，那么只要能代替一姬照顾她的弟弟，成为对雄二便利的女人也未尝不可。赎罪、爱慕、依赖……天音对雄二抱有的感情绝非纯粹的爱情，这份心意中也寄托着她对一姬的思念。冥冥之中，一姬成为了牵系起两人的红线。

在雄二心中，一姬的存在则更为巨大。两人诞生在一个扭曲的家庭中，母亲没有任何话语权，父亲只想用一姬的才能为自己谋利，生下雄二则是因为父亲想要多一个谋利工具；但雄二并非一姬那样的天才，没有利用价值的他经常遭受父亲的虐待。在这狭小的世界里，只有一姬一直用尽各种办法保护他。庸俗的父母和用敬畏眼光看待一姬的世人压根没被她放在眼里，只有那个性格怯懦却一直努力追逐自己的弟弟才是唯一重要的人（一姬名言："和弟弟洗澡不算犯罪""最喜欢吃的东西是弟弟雄二"）；在她天才的头脑中，血缘的禁忌和所谓的常识毫无意义。可幼年的雄二毕竟只是普通人，一姬对他的溺爱虽然为他从父亲的虐待中谋得了一丝喘息，那份带有强烈占有欲的背德感情也时常把他压溃，成为他心头挥之不去的阴影。后来一姬在巴士事故中被判定死亡，风见家彻底崩溃，雄二的人生也彻底改变了轨迹——先是流落到恐怖分子希斯·奥斯陆手里，后来被师傅日下部麻子所救加入其所属部队CIRS。即使在雄二长大成人的过程中经历了那么多磨难，回想起一姬时他依然不免感到畏惧。

一姬这样的天才，真的会就那么丧命于那场事故吗？游戏发售后，这个问题一时成了该游戏的最大讨论热点。由于第二作迷宫也没有给出明确答案，直到乐园发售前FANS们还在为此津津乐道。原来当年天音从事故现场逃走后，一姬劝服同学们不再自相残杀，但最终其他人都病死了，只有一姬被救援队找到时还一息尚存。由于天才的大脑被政府相中，一姬被秘密带走并被改造成了国家情报监听系统Thanatos System。希斯·奥斯陆回到日本，雄二被陷害为恐怖分子，政府审问他时使用了Thanatos System，风见姐弟这才得以重逢。为了帮助雄二逃走，Thanatos System还暗中帮由果实五位女主角组成的雄二后宫团出谋划策，如果不是一姬步步为营，她们也绝对无法救出雄二。最终雄二和希斯进行决战，如果雄二顺利战胜邪恶的恐怖分子，结局无非是自己原本的五人后宫团里又加入了一个姐姐；反之如果雄二接受了希斯的理念，雄二就会成为其接班人，众叛亲离，只有一姬还陪在他身边——因为一姬的理念始终没有改变，只要是弟弟选择的道路，无论对错她都会按照他的意志走下去，并用自己的智慧为他斩断一切拦路荆棘。

虽然在附加故事里让玩家如愿以偿地推了一次一姬，不过个人路线是没有的，和一姬在一起的结局也只是个简短的BE。其实想想看也不无道理，雄二一直都只是拿一姬当作姐姐看，再加上童年时代的心理阴影，他恐怕也只能从肉体上回应一姬的感情；而且一姬超常的智商和威压让人感到难以亲近，雄二可以在拯救五位女主角的过程中和她们进行交流，和一姬在一起时却只能处于被保护、被看穿的立场，这样的关系是无法转变成爱情的。

一姬的生死之谜贯穿全篇，灰色系列能在

居高不下的人气中推出三部作品很大程度也要归功于她，而这个企划现在还在继续。愚人节时 FrontWing 的登出了一部以果（制）实（作）里（方）高（的）人（亲）气（女）的（儿）松岛满为主角的偶像魔法少女题材游戏，一姬也将会于其中登场。当时大家都认为是玩笑，但不知是为了给动画预热还是只是单纯地想继续骗钱，前日 FW 宣布这款听起来就很逗比的作品会在 8 月和 12 月发售前后篇（起始的物语和永远的物语？），最近官网上还公布了一姬的魔法少女装束……看来只要买买买，奇迹和魔法就都是存在的呀！



山吉新八郎

Yamayoshi Shinbachirou

CV：小仓结衣

作品：ChuSingura 46+1

昵称“新八”，使用长刀的独眼武士。上杉家家臣，是直刃等人的劲敌。对强大之物的异常执着与其开朗的性格形成鲜明对比，给人以狂气的感觉。

新八总是在不断追求到达更强的境界，在旅途中与男主角深海直刃偶遇的她察觉到直刃是一名身怀绝技的高手，便隐藏起自己的身份，缠着直刃和她结伴同行并教她绝技。纸里包不住火，不久后新八是敌方武将的身份暴露，她不得不面临着与直刃的诀别。命运弄人，新八和直刃相遇时都不知道彼此的底细，在一起旅行的过程中也确实结下了很深的羁绊。就连一心只想变强的新八也在共同生活中对直刃产生了真情，甚至有了“只要直刃愿意脱离浅野家自己也可以离开上杉家，两人浪迹天涯”这样的觉悟。只是在江户时代轮回过数次的直刃深深被同伴们的武士精神所感染，坚信自己是一名武士的他无法背叛浅野家，两人的相爱相杀是邂逅之时起就已注定的宿命……这也算也是武士特有的浪漫吧。

新八犹如带刺的玫瑰，嗜杀的狂气为她增添了危险的美感，而对强大永无止境的执着和追求所彰显出的武士精神，让她比一般病娇更为帅气。从外貌上来说，与狂气相对的可爱笑容和狂拽酷炫的独眼设定帮她刷了不少时髦值，这些特征不禁让人想起同样大人气的时崎狂三。日前在 Inre 官网上举行的忠臣藏角色投票中，新八人气高居榜首 www 现在 Inre 已经确定第二作会是 ChuSingura 46+1 的 FD，喜欢新八的朋友可以期待一下了。

说到本作充满魅力的不可攻略角色，也不能不提一下幼女矢头小夜。虽然不是武将，但这个没事就自称“地狱修罗子”的江户时代中二病患凭着不俗的“妹力”在本作中博得了不



超高人气；在几乎清一色的大胸武士娘中加入这么个幼女角色，也可见剧本葉山こよーて和原画ぬい两手都要抓两手都要硬的决心……不过对幼女硬实在不符合本作整体氛围，所以即使小夜在最终章中风头力压该章女主角右卫门七，直刃也没对她做些什么。之前还有不少玩家猜想小夜是最终 boss，就结果而言……这也太高看没事就喜欢搞个大新闻的中二病了，最终 boss 是更深谙闷声大发财精髓的人（笑）。

由于『忠臣藏』发售之后反响很不错，C85 上 lime 以同人社团“れいんどっぐ”的名义发售了『ChuSingura 46+1 小夜の小さな蕾。お兄ちゃん！そこは駄目！駄目！』这个简易 FD，看游戏名也能把内容猜出个大概（笔者觉得无法直视“孩子是祖国的花朵”这句话了）。不过葉山这个历史厨对历史知识的执念实在太可怕，在嘿咻啪里插播的历史知识小讲堂让人有点哭笑不得……只有玩到最后玩家们才会发现，其实这个 FD 的正片是动感十足酷炫无比的 ED，各位感兴趣的话请务必找来看看 w









率真纯情的美空学园一年级生林田美咲有位喜欢了整整一年的前辈，尽管那个人连她的名字都不知道，尽管那个人和她说过的话仅限于“这个给你”和“抱歉”这两句，尽管那个人已经有了女朋友而且对方还是学园第一美少女……拦在美咲恋爱之路上的障碍似乎有点多，但单思中的少女怎么可能为此放弃！午休时美咲看到前辈的女友和其他男生谈笑的场景，将其脑补为出轨还拍下了照片。打算以此为突破口的美咲就在拿着手机去找前辈的途中，刚好看到了前辈和其女友甜蜜的一幕……看来美咲的恋情今天也不会有进展了。

作为一部以大都市为背景的群像剧题材 gal，俺翼登场角色自然数量可观；即使为了收集光玉推遍一个小镇的女性没问题（才没有推呢！），为了收集鸡毛（？）攻略一个城市的妹子就太不现实了。可想而知，本作令人怨念的女性角色不在少数，而其中呼声最高的当属香田亚衣和林田美咲。由于当年本篇常年跳票都快要跳出玩家们的记忆了，作为缓冲 navel 推出了『俺たちに翼はない ~Prelude~』这个本篇发售前的付费试玩……哦不，预热作品，其中有几段从不同女主角视点展开的小插曲，也包括美咲这段，所以玩家们也就想当然地认为美咲在本篇里会是可攻略角色，美咲甚至还在 prelude 发售后官网的人气投票上荣登榜首。

极度花痴、喜欢吃醋、一旦开始妄想就一发不可收拾……这样听起来像是古旧少女漫画女主角的微妙个性，却被王雀孙用独特的幽默



笔触刻画得可爱无比，另一方面，为美咲献声的遠野そよぎ也功不可没，她娇柔纤细的声线本来就很适合这类有点神经质的年下角色；不过和她常用的偏尖声线不同，这次远野用了可爱路线的圆润声音，平时说话的悠闲语调和妄想暴走时的飞快语速形成鲜明对比，十分喜感；而美咲偶尔表现出的 STK 倾向让人不禁期待（？）起远野姐姐会不会根据剧情需要切换成桂言叶声线（误）……结果本篇里的病娇角色另有其人，美咲只是打了个酱油，并在之后的动画版里继续当路人，全年龄版追加了香田亚衣线却依然没美咲什么事，就在大家觉得可以确信这个角色是后妈生的之后……去年年底 navel 放出要将俺翼移植到 PS3/PSV 的消息，美咲被升级为可攻略角色并且剧本由王雀孙亲自操刀，经过月寄磨练后升级为“葵妈 2.0”的西又葵也会为其绘制新 CG。经过系列 4 部作品的洗礼和将近 6 年的等待，Fans 们终于能为美咲而买买买了。移植版的美咲线也确实没辜负大家的期待，其故事维持了本篇的风格和高水准，有兴趣的土豪朋友也可以去尝（轻）试（松）一（白）下（金）。



成海杏

Narumi An

CV：陽月ひおり

作品：カルマルカ*サークル

作为男主角御影海人的青梅竹马，杏非常支持一直不太合群的海人加入渡星同好会，如果花团锦簇（包括一枝带把儿的花儿）同好会也激发不了海人变现充的欲望的话，就能看到一段以杏为主角的小故事（其实是 normal end）。在暑假即将结束的某天里，百无聊赖的海人和杏的弟弟大吾收到了一封恐吓短信，发信者声称如果海人和大吾不能解开其设下的谜题，就揭露杏令人羞耻的秘密。为了保护杏，海人和大吾立刻开始为解谜而奔走，过程虽然辛苦，倒也让他们乐在其中。解开了最后一个谜之后，他们在终点看到了身穿浴衣的杏——原来一切都是杏为了让海人和大吾能在暑假的最后留下一点有趣的回忆。比三人交谈正酣之时，夜空中绽出了美丽的烟花，而比烟花更为绚烂的，是绽放在杏脸上的笑容……

这个各种廉价萌属性随处可见的时代，没被强加什么奇怪个性的杏反而显得难能可贵，那份纯粹的可爱仿佛能隐隐唤起人小时暗恋邻家姐姐的青涩回忆。虽然在游戏极少的戏份里杏并未对海人表示出明确的爱意，不过从后来发售的公式书中那段关于她的小故事里还是可以看出她对海人有好感的，不能在游戏里看到习惯于以姐姐身份看待海人的她会有怎样的恋爱经历着实有些遗憾。

新岛夕离开 SP 后，转型作性质的カルマルカ总体没什么出彩之处，这里说到的杏也不像上面提到的一些角色那样有着拔群的魅力。不过这是最好的时代，也是最坏的时代（？）只要画面足够吸引人，总有阿宅愿意掏钱。比起杏性格上的魅力，当然还是茉宮祈芹纯真与魅惑并存的出色人设更能激起玩家攻略的欲望啦（毕竟是个看脸的社会嘛！）这是近年来在同人领域中小有名气的茉宮祈芹第一次作为外注参与到商业游戏的制作当中，就结果来看十分理想——立绘里杏姐手提裙角的可爱动作~~让人不禁想吐槽谁会一直保持这姿势啊！~~不光撩起了裙子，也撩动了阿宅们的心；仅有两张的 CG 水准非常高，尤其是身穿浴衣背对烟花那张，茉宮对人物表情以及背景烟花效果恰如其分的把握，为平淡的剧情加分不少。反观 SP 两位当家画师笔下的图倒是时有走形现象，茉宮的表现其实更出色些，这也让人不禁期待起她以后



在商业界的发展来。

SP之前完全没有推出过FANDISC，不过从カルマルカ混乱的剧本阵容也能看出新岛夕由此走着实杀了SP个手足无措（现在其官网首页上还挂着招募写手的信息），因此作为推出下一部新作前的缓冲，カルマルカ出FD的可能性要比四季系列大一些。杏虽然被定位为配角，但无论店铺特典还是官网壁纸中都有她的身影，最近SP还推出了杏的抱枕，待遇完全是和女主角们平起平坐的。想在カルマルカFD攻略杏姐的朋友们，不妨先从买买买抱枕做起吧~！







三条真琴

Sanjou Makoto

CV：鈴木蘭（清水爱的马甲）

作品：のーぶる☆わーくす

志愿是成为服（内）装（衣）设计师的同班同学，总是在物色漂亮的女生给自己做模特。拥有大叔一样大大咧咧的豪爽性格，满嘴黄段子也是大叔味十足。

故事中成为由于身体虚弱而无法上学的大少爷，兼元朱里替身后，男主角藤岛匠在来到朱里所就读的贵族学校时第一个向他搭话的就是这位真琴同学。看起来像个大小姐的她三句不离胸臀性一开始有点吓到匠，不过很快匠就发现，她是个值得信赖的好人。人如其名，真琴是个非常真诚的女孩子（日语里"真琴"和"诚"的发音相同），关心朱里的身体状况、积极和性格孤僻的同学交朋友、帮助转校生融入班级、撮合匠和其他女孩的恋爱……虽然说不上能为朋友两肋插刀，但真琴对身边人的亲切和热情让人觉得心头一暖，不时脱口而出的黄色笑话也常能活跃气氛。不同于有些在二次元里很萌放到三次元想想就可怕的角色，即使是在现实里真琴也是很让人想与之成为朋友的那类人，只可惜没能跟匠没蹭出什么火花来。

柚子的作品因为剧情比较平淡而一直受到部分剧情党不屑，但这并不影响其稳定的超高销量，近年来每年一作每作必进年销量前五的霸气让他们根本用不着考虑出FD圈钱。因此，如果柚子社的某位不可攻略角色让人觉得怨念了，那大概也只能永远怨念下去了……不过业界良心柚子一向十分善于倾听玩家心声，即使不会出FD，也总会想办法去满足玩家的愿望——其实熟悉柚子的朋友看到真琴角色简介的一刻就明白了，这完全就是『DRACU-RIOT！』里エロ娜（艾莉娜）的前身啊，连声优都一样是清水爱。エロ娜作为真琴MK-II（？）在保留了欢乐性格和清水爱萌音的基础上人设也进化了许多，拥有比真琴更亮眼的魅力，因此还在『DRACU-RIOT！』的人气投票中勇夺第一。柚子游戏的废萌剧情可能的确没有太高的含金量，但这种对角色萌的追求可谓一丝不苟，既懂得如何吸取过去的成功经验又不满足于啃老本，这种精益求精的精神是非常值得其他会社借鉴的。



十年生死两茫茫，五年一骗惹人狂？

WE HAVE BEEN CHEATED

前面提到的这些角色有些是为铺垫剧情而早早便当的悲剧，有些是剧本家拖稿恶习的牺牲品，有些是被有意或无意塑造得太过深入人心的辅助角色，但再怎么有人气毕竟都不是女主角，多少还算情有可原。那么如果一个galgame中正牌第一女主角不可攻略的话，那又是怎样一种坑爹的情况呢？





姫宫琉璃

Himemiya Ruri

CV：月城真奈

作品：『Garden』

梦幻般的美少女，自称有看透人心的能力，从初次见面就对凉非常亲切。气质独特，往往能在有些天然的言行中就闯入他人内心。

男主角神宫凉的青梅竹马在一场交通事故中被夺去了生命，对这个世界的残酷感到绝望的他精神状态沉到了谷底，甚至时常产生寻死的想法。为了转换心情，他转入了秀英学园这所与世隔绝的山中学校，即使他对这没有任何期待，还在到达宿舍的第一天就晕倒了。睁开眼睛，凉遇到了她——自称能够“看穿他人内心想法”的女生姬宫琉璃，与她的相遇，将凉带入了一个崭新的世界。在犹如箱庭般封闭但温暖的环境里，经由琉璃的帮助，凉结识了善良的友人们，渐渐融入了多彩的校园生活，并和其他抱有心理创伤的女孩们互相搀扶者走出过去的阴影。琉璃总是亲切地对凉微笑着，在凉失落时陪在他身边，在凉哭泣时为他拂去眼泪，以及……在凉和其他女生走到一起时为他们献上真诚祝福。

可以说，琉璃是世界的中心，也就是这爱之庭院本身；她的目的是让凉在这个庭院中得到治愈，克服过去的伤痛；为凉和其他女主角牵线让他们得到幸福，那便是她的幸福。如果世界只有残酷的一面，就不会出现琉璃这个存在;琉璃是爱着凉的，就像这个世界爱着凉一样。这种境界早已超脱了男女之间爱情的境界，是一种绝对无私的奉献……话虽这么说，没有了烂俗狗血的“闺蜜反目抢男人”桥段也固然很好，但“当你打开游戏、进入这个箱庭世界时就已经被琉璃攻略了，所以不需要琉璃路线”这么充满禅意的解释放在galgame里怎么看也是行不通的，它作为作品之前首先是商品，既然从剧情结构上说要写出琉璃线是难度很大的任务，



那么一开始就不应该将她作为第一女主角来大肆宣传。

发售当日 CUFFS 在官网上宣布姬宫琉璃（与另一位女主角龙胆爱）不可攻略后，立刻引起了轩然大波。冲着琉璃去买游戏的玩家绝对不在少数，面对这样难以接受的事实，玩家们的精神状态简直比凉还要差。一时之间玩家和 CUFFS 的矛盾达到了顶点，网络上将 CUFFS 批判一番的玩家有的已经出离了愤怒，说自己如果是 O 国主席的话就用核武把日本轰平 =_=||……后来官方陆续发布了修正补丁和龙胆专线的剧情追加补丁，但本来预定发布的琉璃专线追加补丁却迟迟不见踪影；不知是被当做了替罪羊还是真的已经累觉不爱了，担任 Garden 剧本的脚本家トノイケダイスケ在这之后也没有再写过新作。13 年 1 月 25 日，游戏发售五年之后，CUFFS 正式宣布 Garden 中止开发，这个拖了五年的大坑就这样画上了一个非常令人难以释怀的句号。官网给出的说法是“作为故事中心人物的琉璃与其他几名角色的剧本有着密切关系，如果要追加琉璃线就要重写整个游戏，这是开发时间和成本都不允许的”。只属于琉璃的故事还没有开始就被宣告了结束，随后 CUFFS 放出了预定在琉璃线中使用的 4 张正常 CG 和 5 张 HCG，玩家们也只能凭这几张来猜想剧情望梅止渴了。想想看，CUFFS 旗下的 Sphere 凭着一部『缘之空』而名声大噪，另一个品牌在 Cube『夏之雨』广受好评后也博得了不少关注度，去年新设立的品牌 Hulotte 亦堪称收效理想；反观本家除去『Garden』风波之外从设立至今一直相对低调，在『Garden』之后也只推出过一作平庸的『CAFE SOURIRE』，明显 CUFFS 现在是把开发重心放在了这些小号上，才敢光满正大地宣布终止开发『Garden』的。当初因为不堪忍受 F&C 高层的混乱管理而出走并设立了 CUFFS 这个品牌的画野朗☆和トノイケダイスケ，现在反倒做出了比 F&C 更加不堪的背叛玩家的行为，不禁令人唏嘘。





近年来 galgame 产业不断走下坡路，FanDisk、续作和移植版由于可以沿用本篇的素材来大大降低制作成本，而备受厂商青睐。大多数厂商都不会轻易放过榨取人气作品剩余价值的机会，而想要有足够的吸引力来推出 FD 和续作，充满魅力但又不可攻略的女主角几乎是必不可少的。在分割商法已经趋于成熟、厂商和玩家们也都心照不宣地接受了这种运营模式之后，可想而知，今后故意将充满魅力的角色设定为不可攻略的手法会越来越常见。换句话来说，只要玩家愿意买买买，大多数角色的怨念还是能在 FD 等关联作品中被消解的。因而上文提到的主要是没有系列作品，或者在系列作品中也没能让玩家们如愿以偿的就角色，仅供大家一起来心塞（逃）。▲

工口游戏作家虚渊玄超长访谈

Once the Erogame is Our Paradise

INTERVIEW: Scenario Writer Gen Urobuchi

"曾经的美少女游戏是我们的乐园"

■ 责编 / 如月千华、稗田阿吃
■ 美编 / orangec

东京动画奖上发表“工口游戏作家”宣言

在距今2年前的2012年2月召开的东京国际动画博览会上,『魔法少女小圆』的剧作者荣获东京动画奖最佳剧本奖。颁奖者为担任东京国际动画博览会实行委员会委员长的东京都知事石原慎太郎,而获奖作家则为虚渊玄。石原知事身为试图通过修改现行青少年保护育成条例,主张封禁工口游戏的当事人,却对其颁奖对象——此次获奖作者虚渊玄本人正是工口游戏剧作者——出身一无所知。于是,在那次颁奖典礼的现场就出现了这副着实令人深感讽刺的景象:石原知事竟在万众瞩目之下,对这位本该是他所反对的工口游戏业界作者以“优秀动画作家”的名义进行表彰。



虚渊玄从来都不是一位墨守陈规的正统派作者。在工口游戏这个行业中,他向来以“不走寻常路”的创作姿态闻名于业界。先是以一部『Phantom PHANTOM OF INFERNO』细致描绘了身处于东西冷战时期的记忆尚存于世的时代中的暗杀者之间展开殊死斗争的作品出道。此后不久,紧接着就是『吸血歼鬼Vjedogonia』面世。在这个故事中,讲述了即将诀别人类的主人公们与藏身在黑暗之中的吸血鬼的战斗。而这部战斗系作品中,也出现了许多效仿『假面骑士』的优秀特征。

只要是他参与制作的作品,每一部都无一例外地会被血浆的盛宴与枪械的硝烟环绕;而在其作品当中的登场人物,也几乎尽数踏上了异常凄惨的末路。于是,他的粉丝也忍不住集体为他送上了“BADEND虚渊玄”这一生动传神的称号。只要放他下笔,永远都会越写越是偏离了工口游戏本身的立足点。他的文风比起让人“萌”心荡漾,更善于去“燃”放生命。如果我们说,工口游戏作品的存在价值,本该体现在以“给人带来一时的治愈为己任”这一特质之上,那么,他的作品则是通过毫不吝啬向玩家展现角色的痛苦,极力致力于以给人带来心痛为目标。而工口游戏也正由于它拥有容纳异色的自由特质,才能通过拥有各式内容诉求作品的和平共存,带来百花齐放的创作盛景。



由于近几年来,动画『魔法少女小圆』和小说『Fate/Zero』的热销,也让“虚渊玄”这个普通观众原本无从得知的名字,突然作为“动画剧本作家”的身份闯入了他们的视野之中。但是,虚渊玄本人在发表最佳剧本奖获奖感言时,却特意使用了从推特上收集归纳而来的发言稿做出表态:“我正因拥有从极度推崇洁癖的现代社会的角度看来,理应是如泥似污的成人游戏业界中所培育出的感性,才得以完成本作的剧本。”这也正是他面对正在通过利用青少年保护育成条例的规定试图侵害人们表达的自由的东京都进行宣言,证明自身正是身为一个成长于表达自由的世界之中,拥有着自由表达权利的“工口游戏作家”。

而就是这位炙手可热又特立孤行的虚渊玄先生,他至今的人生路途之中到底有过什么样的思虑?与此同时,他又对这个正处在重要拐点上的工口游戏业界抱有怎样的感情?今天我们也将有请到虚渊玄先生,听他尽述至今以来所经历的那些百感交集的内心故事

敢拼才能赢，挑战工口游戏业界的作品『Phantom』

——今天我们主要想请虚渊先生您给我们说一说自身伴随 Nitro+ 一路走来的这段工口游戏人生的心路历程。听说您刚刚进入公司就职时的 digiturbo（Nitro+ 尚未成立前的母公司，Nitro+ 成立后独立，成为其旗下分公司）当初并没有负责开发游戏?

虚渊：是的。当初我进公司的时候，只是在完成设计委托，制作课件软件。那个时候都还管这种工作人员叫“多媒体制作程序员”（组合图像和声音素材制作音像制品的技术人员）呢，而我就是应征负责干这些原本和游戏八竿子打不着的工作才进的 digiturbo。

——哦，那原先您可是个技术人员啊?

虚渊：嗯，但是这个工作上使用的技术，也能运用于制作基于文字的冒险游戏。外加刚好那时候公司里来客户，说想做工口游戏，我就趁机上了这趟顺风船，做出了『Phantom　PHANTOM OF INFERNO』（以下略称为『Phantom』）。

——明明是进了设计公司，最后却跑去做起了游戏，仔细想想这还真是很有意思的机缘巧合啊。

虚渊：也因为是这样，我们公司就算到现在，在程序这方面还是会显得很吃力。毕竟我们只是个从多媒体制作开始起步的小公司而已。



『雫』

『痕』重制版

———听说让您产生“自己做游戏”这个念头的契机，是 Leaf 社的游戏『雫』和『痕』，是这样的吗?

虚渊：没错。因为这些游戏引导我发觉了这么一个突破口：就算不去完全强调剧情中必须出现的色情部分，只要故事写得足够引人入胜，画面表现足够丰富多彩，市场上对这种游戏同样有足够大的需求。刚开始的时候，我一直认为要做工口游戏，就必须先在工口游戏业界积累很多为了工口而工口的创作经验后，才能涉足于这个行业。结果看到这些并没有特意强调工口的作品照样卖得很好，我就灵光一闪。其实你看工口 + α 这种创作形式，就和普通的小说啊漫画的创作没有什么区别。同样都是在写故事，不同的只不过是做工口游戏，得在里面附加上一个色情元素而已嘛。一旦想通这点我就再也没有什么胆怯了，咬牙壮着胆子就一脚踏进了工口游戏这个行业。

——Leaf 社也是由它们剧情中的传奇要素而闻名于业界，广受玩家追捧吧。而『Phantom』，则是以枪击战这个元素在另一个角度上做出了非常让人耳目一新的创新。

虚渊：但是现在回头想想还是觉得这个企划实在是太胡闹了（笑）。因为我主要平时大部分时间还是放在主业的设计工作上面，而游戏方面，则整个是相当于课外兴趣活动一样去做的。我那时候也就只是觉着机会难得，反正刚好手边具有这个制作条件，又是自己喜欢的事情，那就做来玩玩看呗。

——一开始只是征召有共同意愿志同道合的小伙伴们，利用空闲时间一起做游戏的吗?

虚渊：嗯，差不多就是那样吧。当时我还被社长说了一通，“因为你的工作根本不来钱，为了支持你那边的游戏制作，花掉的可都是这边做设计的银子，搞得我也在大家面前抬不起头来”。对这些牢骚话我也只能低头听着，临了跟上头来一句“这真抱（不好）意思啊”，嘿嘿。

——但这么熬出来的『Phantom』在问世之后也慢慢卖出了成绩呀。

虚渊：最让我意外的就是当时在网上对『Phantom』的评价也形成了一波不小的风潮。虽然一开始反响不太大，但是逐渐地也就累积一定知名度了，大家发现，咦，我们公司出了个奇怪的玩意儿啊。

——『Phantom』也是通过 NIFTY SERVE（日本最大的电子通信服务商）上玩家的口口相传，才有了足够的知名度。

虚渊：是的。不过 NIFTY SERVE 这个东西现在的年轻一代估计都不知道是什么了吧。当时在那个论坛（会议室）里很多人都留下了玩后感，这也成为我们做出了最好的宣传，这点真的帮到了我们太多太多。

——处女作能够广受好评，也给您开了一个非常好的头。

虚渊：的确，当时那部作品居然没有亏损让我特别震惊，当『Phantom』卖出去第 5000 份的时候我们简直已经开始五体投地三呼万岁了，因为我们制作小组里没有一个人预想到这种不成熟的处女作居然能完全收回成本。当然，『Phantom』的销量并没有停在 5000，而后我们的销售走势也很喜人。这也让实体店的店主们觉得很不可思议。因为他们卖了这么长时间的工口游戏，通常一直是在发售初期一个月之内的新作品才会有人气和卖头，但是只有我们的作品居然是每个月只有很少的铺货量，一点点出，一点点卖，还居然都能卖出去，他们就觉得，这个游戏的卖法也太奇怪了啊（笑）。听到这话，我们就想，看来试水算是成功了，可以再继续做做看下一部游戏了。

——也许当时很多从来不知道工口游戏的人也买了您的游戏吧。

虚渊：所以当时还是只要有好奇心大家就会买东西回来尝试的时代啊。因为那是个允许这种奇怪的东西冒出来的时代，也有很多东西通过这种宽容才能沉淀成一种文化。

风行“这家厂商出的游戏好怪！”的时代

——然后就推出了『吸血歼鬼 Vjedogonia』吧。而这部吸血鬼主题的作品似乎也有许多受到『假面骑士』影响的内容哦。

虚渊：啊，其实这部作品也让当时的店家们大伤脑筋。好像是因为他们普遍认为“吸血鬼主题的作品根本没法受玩家欢迎”。虽然非常可笑的是，当时市场上非常卖座的『月姬』明明就是吸血鬼的故事啊。

——这么说起来也的确是这么回事。（笑）

虚渊：说到这种本来不可能通过的企划为什么最后能做出来，也是多亏了之前的『Phantom』很争气，拿出了相当不错的销售成绩给我们撑腰，我们也算是有点底气的。所以出资方也就睁一只眼闭一只眼，说“反正跟他们说什么理论上的东西都没什么用，还是随他们去吧”。

——但刚开始，这个企划好像说是要做学园系的内容吧？

虚渊：是啊，当时我们明明从一开始就都说好了，“这次我们一定要做『To Heart』系的作品”的啊！加上『Phantom』里也有一小部分是学园里发生的故事，所以要想做起来也很容易。于是我们就直接沿用上次建好的教室模型试着做了一下演示。但是一旦细想设定就会发现，我们肯定没法让主人公穿着浑身溅血的衣服去学校啊。然后为了解决这个现实问题开起了创作会议，当我们的头脑风暴商讨到“干脆每次身上染血都把制服和运动服轮换着穿，溅血的次数也限定在三回以内”的时候，每个人都觉得不耐烦了。“这样下去实在太麻烦了，还不如干脆叫他别去学校就一了百了，什么都解决啦！”你看看，超过分一把的。（笑）

——唉，主人公就这么一下被创作者夺走了可贵的校园生活啊。（笑）

虚渊：那已经是我能坚持做到的极限了。我实在是没有能像奈须老师笔下『Fate/stay night』的卫宫士郎那样，让他拥有一边进行圣杯战争一边坚持上学的顽强精神。

——士郎的这种健全性真的很让人佩服。不论发生什么他都要确保日常生活的部分仍然存在。

虚渊：因为在士郎这个角色心中有着自己坚守的信念，所以才能保证哪怕身处在那种非日常之中，这种正常的生活依然能维持得下去，或者说为了保证精神安定而不得不把日常生活维持下去。但是我们要写的主人公并不是一个非要确保自己的日常生活不可的角色，所以就干脆不让他去学校了。





——而且『吸血歼鬼 Vjedogonia』在每个剧情里都会显示时间和场地名称吧。
虚渊：因为是完全照抄『假面骑士空我』的嘛（笑）。

——您是刻意把『吸血歼鬼 Vjedogonia』做成特摄片的形式吗?
虚渊：唔……其实我主要是想试着通过尽可能简单的方法来表现出剧情。想模仿特摄片那种三十分钟结束一话，每次都有战斗的模式来推动剧情。不过个人感觉这次并不能算是成功的尝试吧。这部作品也让我实感到，要写这种单元剧式的模式化剧情模式其实一点都不简单。

——因为您一下笔就打不住了吗?
虚渊：是啊，写着写着就觉得，非要按照这种格式来写也没意思，但是这又和我的初衷相抵触……所以这部『吸血歼鬼 Vjedogonia』可以说是我写起来最迷茫的一部作品了。但是很意外的，大家居然会很喜欢它。甚至还有不少因为玩了『吸血歼鬼 Vjedogonia』才决意申请入职 Nitro 的新成员。估计是因为大家觉着『吸血歼鬼 Vjedogonia』太冒傻气，反而才更显得我见犹怜吧。（笑）

——您一直在尽情彻底利用十八禁的表现自由，所以作品里也给人感觉有一种是八十年代以前那种桃色电影（一种含有情色成份的日本成人电影）时代的自由感。
虚渊：因为那时候基本上没什么人会爱较真，就算以玩票心去做游戏也能在市场立足的时代吧。结果那时候大家的关注重点也都在如何才能吸引顾客的眼球。所以当时市场和游戏业界对我们的批评声音大多都是在说："这个厂商出的游戏好怪啊"。而我们的回应也正是："这就是我们所做的创新"，于是，这些"怪"也成了我们的卖点。

——那个时候刚好也是 TYPE-MOON 的同人游戏『月姬』因为剧情的高质量而在玩家之间好评如潮广为传播的时期吧。
虚渊:嗯，现在想起来，明明都是在做工口游戏，却把重要的工口放在一边，尽是些跑去跟什么东西作战的这种作风，应该也是我和奈须蘑菇老师带头开创的先河吧。

——但那时候毕竟还是以保护主打 VisualArt's 的『AIR』等抒情牌的作品为主，顶风做战斗系内容的作品时也受到不小阻力吧。
虚渊：不过那会儿基本上也没有遇到什么抒情系和战斗系对抗的机会啦。因为那时候市场上的工口游戏情势是战斗抒情二八开。毕竟那是个甚至有人做什么"登场人物全员都是孕妇"的重口味游戏的时代啊。（笑）所以如果简单概括一下那时候的市场占有率的话，基本都是主流的抒情系占据整片江山，然后其间零零散散穿插着一些特别具有个人风格化的游戏。而我们也应该算是个性派当中的一员吧。

对游戏内容进行大胆革新和尝试，意外的是玩家竟然也能买账

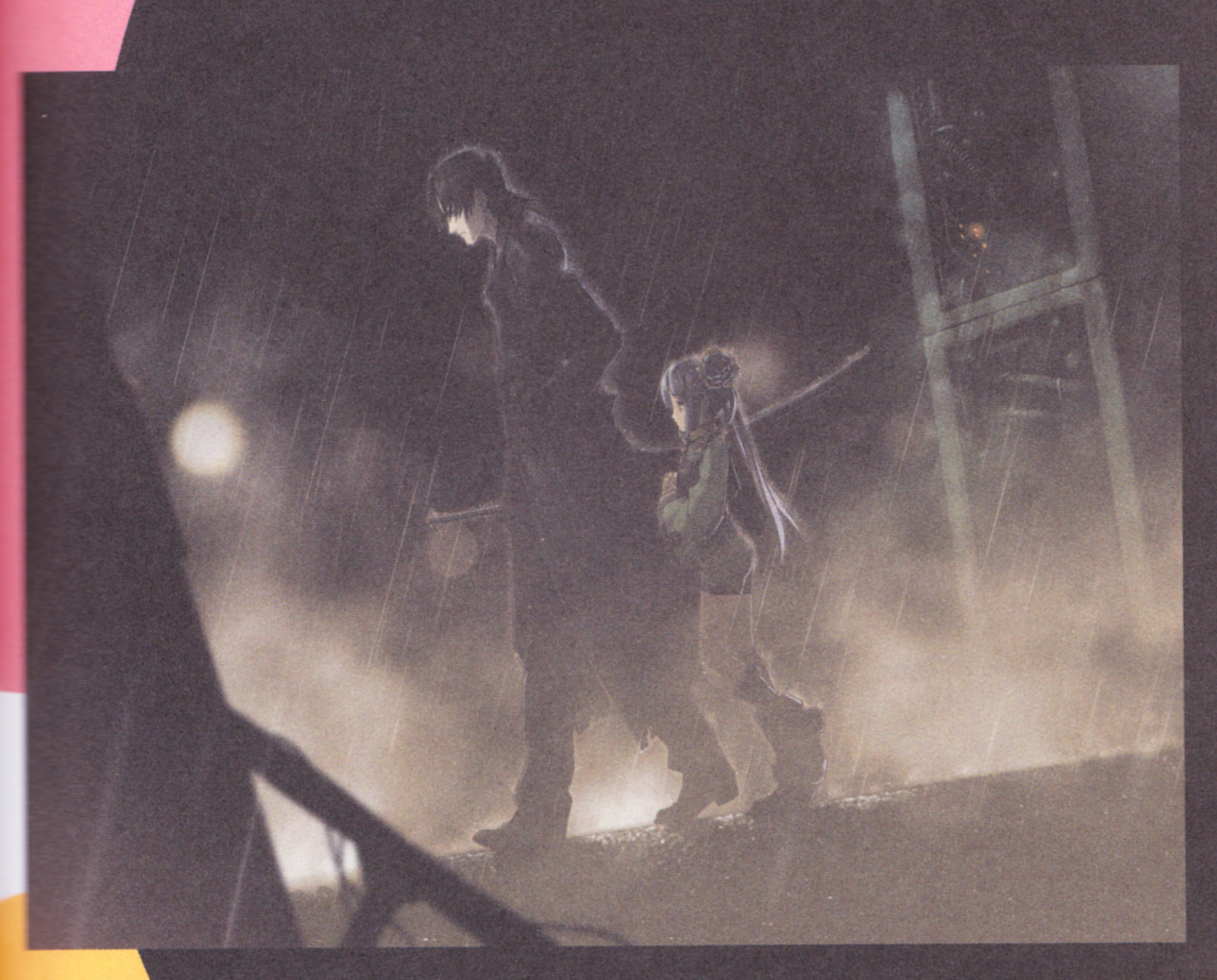
——此后，就该轮到『鬼哭街』正式面世了吧。
虚渊:作为公司出品企划的角度来说，其实应该是『"Hello，world"』在『鬼哭街』之前就开始制作了。

——『"Hello，world"』的开发周期太长，反倒让『鬼哭街』抢了先机。那么这么一来『鬼哭街』其实是起到了一个承上启下争取时间的作用吗?
虚渊：对。我们当时开始制作『"Hello，world"』的最主要意图，就是希望能够不依靠"虚渊玄"做出一个更加具有独立性的游戏。如果我们总是过分依赖某个人作为卖点，将来公司就无法健康运作，所以『"Hello，world"』的企划就是想让大家脱离我的情况下，根据至今累积的经验能不能做出一个独立的游戏。但是这种初次尝试，也来来回回遇到了不小的挫折和需要返工的状况。于是在等待的过程中，我就想，要不和东口（中央东口，原就职于 Nitro+ 的原画师）先做出点什么，好歹能给大家在市场上争取一些稍事喘息的时间。这个想法一成形，我就去跟公司交涉，能不能让我们用最少的资源做一个小型的短篇游戏出来。而由此诞生的就是『鬼哭街』。而且当时因为不想花费太多时间去做 Debug，所以我们就选择了无路线分歧的剧情，尽可能简略化处理这个游戏。

——虽然可能一定程度上有些受到完全无路线分支的一条大路走到底的流

程影响吧，虚渊先生您笔下的主人公在做出判断时也几乎没有任何犹豫不决呢。

虚渊：对，所以其实当时做『吸血歼鬼Vjedogonia』的时候我特别痛苦。因为这种我都完全不知道他下一步往哪里走的主人公塑造起来真的很难。但现在想来，『鬼哭街』这种完全让玩家没有选择权的剧情推进方式，也许不能算是一个"游戏"了。



——『鬼哭街』这部作品被大家一致公认为是虚渊玄的个人风格大爆炸，特别是这作的副标题上还写着"赛博朋克武侠片"这种给人感觉特别跳跃的形容。

虚渊：因为按照计划，『"Hello，world"』会做成像样的正统工口游戏，所以我们这边就来负责做个奇奇怪怪的东西好啦。而且，我们要做，就要做得彻底，干脆一不做二不休，做一个像是会出现在惊吓企划里的内容那种级别的胡来作品。结果一让我这么甩开来写，我创作到中途就几乎忘了自己是在做工口游戏，剧情内容也完全是个人兴趣爱好大爆发。说起当时我创作『鬼哭街』时的印象，如果要用电影来比喻，大概能有『刑房』（2007年上映的美国电影。本片由两部电影组成，分别为昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）所拍的『死亡证据』，以及罗伯特·罗德里格兹（Robert Rodriguez）所拍的『恐怖星球』。它也被誉为向B级电影致敬的怪作。）一半的胡来程度吧。





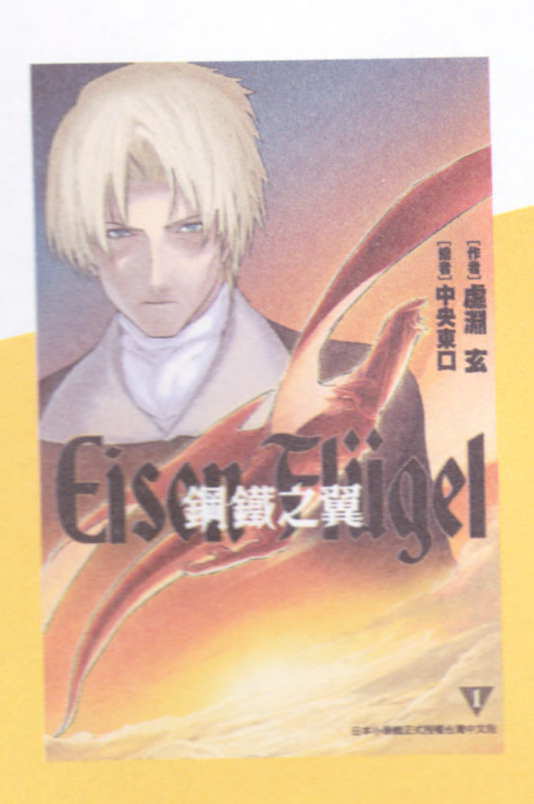
——『鬼哭街』果然是一部完全依照您自己 100% 的个人兴趣制作出的作品吗（笑）。在这个时期，Nitro+ 的品牌形象也已经成功树立起来了，所以您的公司也刚好处在一个需要面对转型问题的阶段了吧。
虚渊：是的。而且与此同时，我们公司还在负责和鋼屋ジン共同执笔的新企划『斩魔大圣』。主要刚好那会儿我们都一致觉得，现在正是时候，必须推出一个除了虚渊之外能独当一面的作者了。当时公司里也有想要推广新的原画师 Ni θ 这个动向，所以我就拿着 Ni θ 的画找上了鋼屋ジン，问他，“有没有兴趣用这个画风做新游戏？”有鋼屋ジン加入制作之后，也相当程度上充实了这个企划。

——您是希望通过这种全新的组合试水，尝试扭转“Nitro+= 虚渊玄”的固定印象，也希望通过这种引进外援的模式能让公司往更多方面有多元发展吗?
虚渊：没错。那个时期成为我的第一个创作停滞期。因为我也不知道接下来到底应该往哪里走才好。而且当时和钢屋合作的『斩魔大圣』收效非常不错，受到了不少好评，所以也让我觉得，“其实我自己是不是已经做不了工口游戏了啊？”。“一个企业如果要想追求真正的商业成功，还是应该让拥有优秀才能的新人来做事”，“但这么一来我自己到底应该何去何从呢？”在陷入迷茫的这段期间里，我不断写一个新的企划书然后又自己否决掉，重写一个企划书之后又枪毙掉。每天都过得浑浑噩噩不清不楚，像是在混日子。在『沙耶之歌』上市之前那段空栏期，我们其实还做了好几个企划，但是都因为开发没办法顺利进行下去而半途遭到腰斩了。

——这是因为您对自己的创作内容的方向性感到了困惑吗?
虚渊：不，我是想彻底脱离文字游戏的创作。我很想试试看能不能做出类似『巫术（Wizardry）』这种类型的游戏。然后我们公司社长和台湾的一家动画制作公司混得很熟，说他们想要做一个动画，居然要把一个季度的剧本内容都交给我来写。那个时候写的系列作品也催生了日后我所写的『EisenFlügel』（钢铁之翼）。

——就是您在 GAGAGA 文库出版的那本原创小说吧。
虚渊：嗯。因为那个时期的我只能眼睁睁地看着 Nitro+ 这家公司的运营开始逐步走上正轨，却不知道自己到底应该何去何从。

——所以您就觉得既然能做游戏，何不去做动画试试看?
虚渊：是啊，而且那时候甚至连“要不要干脆去做 BL 游戏”这种念头，我都动用了十二万分的认真去考虑过。





——而您这么到处尝试开拓创新的结果……却是『沙耶之歌』的诞生吗。而且这部『沙耶之歌』又是个惊世骇俗之作。它可以说是已经彻底超脱了工口游戏范畴，成为一部上升到了动摇人类三观的工口游戏了。
虚渊：这倒是您太言重啦。其实『沙耶之歌』的诞生，是因为看到当初作为阳光版的克苏鲁神话进行开发的『斩魔大圣』内容实在是太积极向上，我就总觉得心里不痛快。于是，我为了把煎熬我内心的这种不爽冲动发泄出来，告诉大家“真正的克苏鲁神话明明是更加可怖的存在！”，就跑去跟公司说，“能不能让我借用东口来假公济私一下呀？”然后公司居然也就只要我答应以『鬼哭街』那种低成本来做的话就行。
——『斩魔大圣』是英雄冒险系的故事，但『沙耶之歌』却是宇宙级恐怖类的作品吧。
虚渊：因为我对克苏鲁的认知比较接近后者。当时我给钢屋介绍克苏鲁神话的时候，不知怎么的就把故事走向定成了英雄冒险型的故事，后来反应过来的时候才开始后悔，不过一切已经太迟了。特别是发售之后的玩家反馈也让我很震惊。好像很多玩家还是通过『斩魔大圣』才第一次接触克苏鲁神话，这么一想真是让我越来越后怕。所以我觉得必须得将自己身为霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特（Howard Phillips Lovecraft，克鲁苏神话的开创者，作品中几乎 100% 的人类都发狂致死）派的坚持以某种形式传承下去，来更正大家对奥古斯特·威廉·德雷斯 (August William Derleth，以人类打败怪物的克苏鲁神话作品成名）派克苏鲁神话的印象。

——也就是说，您想通过这部作品向大家宣言：“就由我来告诉你们什么叫做真正的克苏鲁神话吧！”（笑）
虚渊：是的。我总觉得不这么以正视听就是对先人成果的玷污，所以我也把这部作品看做是我对克苏鲁神话的赎罪。

——但在『沙耶之歌』的故事进行到了最后还是变成了纯爱结局呢。我们也可以从中感受到您所想表达的内容：其实在那里最重要的并不是人类和怪物的差别，而是他们共有的爱啊。
虚渊：嗯。因为这个故事的源头，就是因为我当时在思考：“其实恋爱这件事情本身就很像是一种变○行为”而诞生的。

——所以『沙耶之歌』这部作品至今都仍然有大批支持者哦。
虚渊：是啊，这真是让我觉得好惊讶。就算参加海外的见面会活动，居然都有客人知道这部作品。不过这也是因为它后来还被美漫化了吧。

——记得您说过，在『魔法少女小圆』大获成功的时候，连带着『沙耶之歌』也突然卖出去了不少部吧。
虚渊：对，但是也因此有一个人把整个游戏过程的全部录像都上传到了 niconico 动画上，这也不是什么能让人觉得开心得起来的事情。（苦笑）不过如果回过头去想想，当初只是因为一时性起随便做出来的东西，居然在后来变得这么具有影响力，也让我感觉非常意外啊。



——那您在这个转变过程中，是不是也感受到了一种无形的压力呢？会不会感到自己有义务，觉得“必须回应粉丝对自己的期待”？

虚渊：不不不，事实上正相反，我一直觉得怎么才能吓到客人才是我们公司最有价值的方针，所以其实一直都在“怎么才能甩掉那些喜欢我们风格的玩家”这个目标上下功夫，每次我在创作的时候都想着“哎哟我去，是不是要把内容搞得比现在更过分一点才能吓退你们啊”。但是每次玩家的反应都是“啧啧啧，就这么点小花样就想难倒我们吗？”，“就这点小手段就想甩掉我们？没门儿！”。说真的，各位玩家的内心到底多强大啦！（笑）。这种通过作品和玩家产生的无形交流也真是很有意思。

——这一切都是为了让大家“接受不了”，才一次次改进游戏内容，往更浓厚的重口味进发吗？

虚渊：是啊。大概这种“一心轰走上门客”的生意经也的确是挺管用的吧（笑）。不过，最出乎我意料之外的是，不管我怎么努力玩重口味梗吧，玩家总能接受得了。所以我也觉得挺烦恼的，每次都对自己产生怀疑，“你说我是不是还没下足狠手啊？”，“怎么做到这种地步都不行啊？”。

到底是想做工口游戏，还是想做斗怪争奇的游戏呢？

——2007 年发售的『续・杀戮 Django 一地狱的赏金猎人一』似乎也是普通人接受难度很高的作品吧。

虚渊：是的，从那个时期开始，其实工口游戏界已经变得让人看不懂了。游戏界的寒武纪（各种生物产生爆发性进化的时期）结束之后，忽然一夜之间大家都开始察觉到，哎，原来工口游戏可以作为一门赚钱生意运作起来嘛。于是整个业界的氛围都转向了中规中矩地机械式流水化生产工口游戏。当我们回过神来的时候，发现身边曾经并肩一起做出那些不拘一格的游戏创作伙伴们都已经一个个消失不见了。当初我们成立 Nitro+ 的时候在官网上贴着的那些友情链接里，只剩下零星的几个公司还在坚持继续做着游戏。看到这个鼓衰力尽的惨状，那个时候心里真的觉得非常不是滋味。

——说起来的确，2007 年在工口游戏界的确是个大洗牌年，很多厂商都



在那年倒掉了吧。

虚渊：嗯，但是 Nitro+ 倒是一直咬牙坚持下来，成为了市场上的中坚品牌。但是我自己一直都有一份做色情游戏的自觉和责任感吧。于是在这种工口游戏的泡沫时代，我也开始产生疑惑，在这种情况下，我在 Nitro+ 到底能做些什么呢。再后来，其他公司也开始学着我们的特点，做起类似『吸血歼鬼 Vjedogonia』这种传奇系战斗型的工口游戏。也就是说，从这时候开始，这些原先没人去做的题材已经不能算是 Nitro+ 最具标志性的独家特色了。这下可好，我们自己也慌了神，开始想“要不然我们也学着其他公司那样做流水化生产”。结果，从那以后 Nitro+ 一下子就失去了原本的定位和方向性。估计是公司想反正都是要做量产化的内容，谁来做其实都一样，于是把『尘骸魔京』交给不属于我们公司的夜刀史朗先生执笔。但越是在这种环境下，我就越是觉得自己必须继续坚持做那些没人会做的内容。而这种坚持的结果就是催生了『续·杀戮 Django —地狱的赏金猎人—』这款游戏的诞生吧。

——原本你们开辟了一条没人肯走的歪路，结果这路一开人走多了反而让你们无路可走，于是只能被迫另辟蹊径寻求出路。就结果而言这也算是一种无心插柳了吧。

虚渊：是啊。不过这时候我已经几乎意识不到自己是在做工口游戏了。甚至开始纠结“我这到底是想做工口游戏呢，还是想做特立独行的游戏呢？”

——所以『续·杀戮 Django —地狱的赏金猎人—』才变成了从头奇怪到脚的这么一部游戏吗?

虚渊：『续·杀戮 Django —地狱的赏金猎人—』这部游戏也算是我面向公司所做的一种表态吧。既然谁都感觉到“最近公司的开发氛围不太对劲”，那我们也随心所欲来瞎搞一通嘛～！我想通过这个游戏用行动表示：“你们看，我都已经按照自己的喜好去做事了，大家其实也可以自由地做自己喜欢的内容啊。”所以在这个游戏上，各种场景演出的表现方式我也彻底放手不管，我就写了个基本剧情文稿交给公司里的年轻人，让他们自己去折腾。我在剧本里构建了一个百无禁忌的世界观，这样一来就好让大家按照各自喜欢的方向自由发挥，放手去干，做一个能发泄压力的游戏。所以这个游戏的开发也一改以前那种整个团队从上到下都一本正经兢兢业业按部就班的节奏，而是让一线工作人员天马行空随心所欲地“胡来”。其结果就是最后这个游戏创下了“初回特典赠品居然是激光枪”的惊人纪录嘛（笑）。

——这么说来，那个时候的虚渊先生已经不是出于一个个人写手的想法去创作游戏，而是开始站在公司经营的角度去思考什么样的游戏才最适合创作团队和环境了啊。

虚渊：是啊。从那时候起我好像就产生这种心理，阳关道让给别人走，自己更适合独木桥。





——所以后来您就从游戏开发中退居二线，转向小说和动画的创作了吗?

虚渊：正式让我转型的契机应该就是在『续·杀戮 Django —地狱的赏金猎人—』开发阶段，同时又参与了『苍色骑士』(『Blassreiter』，一部讲述一群得到恶魔之力的人们之间互相争斗的动画）制作的时候吧。社长的意思也是希望通过涉足动画能让 Nitro+ 在更多方面扩大知名度，开拓新的市场。所以当 GONZO（动画制作公司）拿来这件案子来找我们做的时候，我也是抱着玩玩看的心态去接触这个事情的。而且因为我们公司里大家都特别喜欢板野一郎（导演）先生，整个团队基本上都是被他一个招呼就全都一窝蜂地跟过去了，结果整个部门都在跨领域地同时进行『苍色骑士』的创作和『续·杀戮 Django —地狱的赏金猎人—』的开发。那个时候我真是没想到自己会就这么身陷动画创作的魅力之中无法自拔啊。

——但是我记得在『苍色骑士』之前，Nitro+ 公司的作品中不是还有『Phantom』的 OVA 版（2004 年）吗?

虚渊：那时候我们完全没有参与『Phantom』的 OVA 制作呀。制作过程中他们顶多就是给我们看了看分镜吧，但真正的制作工作完全都是交给动画公司全权外包的。

——怪不得。按这么说的话，『苍色骑士』的确是第一部让您在真正意义上参与制作的动画作品啊。据说刚一上来给您分配的工作量就相当繁重?

虚渊：那倒也没有啦，其实我负责的内容也就只占到全剧的三分之一而已（担纲全二十四话中八话的编剧）。GONZO 的那位策划人好像是 Nitro+ 的粉丝，说是想让我来写他们的剧本，我这才开始写起动画的剧本。不过后来见到了板野先生，他看完我的剧本劈头盖脸就一句话"这样的剧本根本不能用"，并立即叫来了小林靖子小姐（『假面骑士龙骑』、『特命战队 Go Busters』等作品的剧本作家），和她一起改起我交上去的稿子。最后，我写的稿子中近八成的内容都是由板野先生亲自斧正，而且他一边修改剧本，同时还事无巨细地认真指导我，告诉我动画得要怎么才能做出来。

——这么一来，您通过参与『苍色骑士』也刚好学习到了动画制作的基础。

虚渊：没错。其实我在此之前，对"动画"的印象一直很差。因为之前接触过太多原作者因为动画改编得太烂反而名声受创深受其害的事例，我也曾经一度暗下决心，觉得"别的什么都能干，唯独就是动画千万不能碰"。所以当时 GONZO 发起委托的时候，说实话我心里也直犯嘀咕。但是板野先生的人格魅力实在是太过强烈，也让我接受了认知上的冲击和洗礼，我到现在都记得当时多么震惊于"原来这世界上还有这么能让创作者热血沸腾的制作现场"，而这件事也彻底改变了我对动画的认知，开始觉得"哎，也许动画制作也蛮有趣啊！"（笑）

——板野先生的确是个非常有制作热情和能量的创作者。记得他的趣事里就有过一条，说他在进行『MEGAZONE 23』（无限地带 23）这部 OVA 的作画过程中，为了追求表现出高速的真实感，还曾经亲自驾驶摩托车上首都高速疯狂飙车，体验什么叫做真正的速度感（笑）。

虚渊：那种拼了命也要追求尽善尽美的态度，真的是让我感到非常崇敬。而且一开始我还奇怪，不懂为什么板野先生能有这么强的领导力和执行力。后来我才明白，原来板野先生身处的才是最痛苦的位置。因为大家都知道，如果将来在任何方面出了任何一点状况，到最后就是要他成为众矢之的为别人背黑锅的人。所以就算被他说成什么样子，我们都没办法反驳。

——其实这也是要干什么就要干得彻底的大丈夫气概啊。

虚渊：嗯。当真正看到他们这种认真态度的瞬间，我一下就特别感慨。在现在这种时代里，竟然还有仍能保持如此纯净而耿直心态的创作者，这真是非常难得的一件事。而且通过这个事情反思我自己时也发现，我至今一直都是依赖自学一路摸索出来的方法进行创作，而第一次在这个行业里摸爬滚打多年的真正内行人的协助下创作剧本的经历，也让我获得了非常宝贵的经验。借助这些经验老道的高手们获取一定意义上的成功，也给我的内心带来了不小的波澜。我做得还是太不够了，完全不能和他们相提并论。像是板野先生就一直认为动画行业是作为宣扬日本文化的载体，希望自己的努力能让它不断繁荣兴盛下去。他这种充满忧挚的想法让我很受触动，所以我也觉得，自己必须要把在这里所学到的东西回馈给整个动画行业，以此贡献一份我的绵薄之力。

——所以您在做完『苍色骑士』之后，仍然在与动画行业保持一定联系？

虚渊：因为我觉得如果在这里就停下制作动画的脚步，会愧对板野先生对我的尽心栽培。所以后来要负责『Phantom』的 TV 动画剧本工作的

时候，我也特别投入和认真。我特别希望通过自己的努力，能让这部动画成为我们可以引以为豪抬头挺胸向别人介绍的代表作，于是参加制作时更是竭尽全力，在写了几话剧本之后，还有幸向黑田洋介（负责『机动战士高达00』『在那个夏天等待』等作品的剧本家）先生"偷师学艺"（笑）。

——黑田先生也的确是一位对待动画有着完全超越了"工作"领域的热情，特别有创作态度的动画人。

虚渊：没错。所以说，其实并不是所有人都把动画制作仅仅当成谋生的道具来看待的。在制作『Phantom』时，我还有幸见到了真下耕一（动画导演。代表作有『机动警察』等）先生，他真的是一个拥有非常强烈美学世界观的艺术家。这些经历也让我不得不再次惊叹，动画的世界真的是一个完全没有所谓"固定框架"的自由国度。



『Fate/Zero』中的互动

——虚渊老师在动画行业里遇到的人，真是没有一个不简单啊。您和这些热情满溢的制作者们相遇之后，才真正产生想要参与动画创作，和动画建立密切联系的想法吗？

虚渊：是的。不过，我是怎么都没想到，我参与动画创作会是这么一个过程吧。当时我的生活节奏还是一边写『Fate/Zero』一边接委托。比起游戏创作，我的重心还是全部放在小说和动画上的。

——但从那个时候开始，您的名字"虚渊玄"就已经作为小说家渐渐为人所知了呀。

虚渊：那个时候公司的方针是把我推出去，让我的名字成为公司主打招牌，这样同时也可以在其他领域里扩大 Nitro+ 的知名度。我的任务就是代表 Nitro+，成为公司的王牌写手，总之就是不断出现在书籍的底页，或是游戏制作人员名单里最抢眼的地方就行。而这个推广策略带来的最终结果却是让我在动画界一举成名天下知了。

——说到『Fate/Zero』我们就不得不好奇，您是怎么和奈须蘑菇老师认识的呢？

虚渊：我跟奈须老师第一次见面那应该是在『鬼哭街』刚刚发售之后的事。当时『空之境界』（奈须蘑菇所作的小说，后改编为剧场版动画）首次推出广播剧 CD（2002 年），而 CD 的小册子上要我和奈须老师以对谈形式进行一个访谈。结果没聊几句我们俩就一见如故，当天对谈结束之后还意犹未尽，就相约跑去 24 小时营业的餐厅，一直聊到了第二天早晨。那个时候的奈须老师还没执笔『Fate/stay night』，记得应该是他的『月姬』大受欢迎之后，出了『空之境界』的同人志版，然后改编成广播剧的时期。

——那您二位是在『Fate』原作诞生之前就有来往了呀！

虚渊：是啊，奈须老师在刚开始写『Fate』那会儿，还跑来问我说，要不要来帮他写写看『Fate』的幕间剧。不过最终结果还是他自己一个人完成了全部内容啦。也托他的福，我才能那么早就了解到 archer 的真实身份（『Fate』最大的核心剧情），一下就被剧透得那么彻底（笑）。因为他会经常跟我聊剧情结构，老是跟我说"也许接下来剧情该会怎么怎么走"。

——那还真是太苦了您了（笑）。这么说来，您和奈须老师也有十多年的交情了吧。

虚渊：是啊，这么说起来还真是十多年了。虽然我有时候感觉还恍如隔日。不过这么一提起来时间过得真是太快了。

——不过您是怎么产生去写『Fate/Zero』这个念头的呢？

虚渊：一开始是奈须老师问我，说"要不要根据『hollow ataraxia』（『Fate/Zero』的续作 FanDisk）来写本书？"那个时候，我脑子里最初构想的只是单纯描写一下绮礼和切嗣最后的战斗场面。但是越是深入刻画，就越是忍不住开始想象更多的剧情。这么想下去搞得我一直心痒痒的。每个阵营（在『Fate』系列中，人类 Master 和其召唤出的英灵 Servant 成为一组阵营，为争夺"圣杯"的所有权展开厮杀）的情节和发展都开始在脑袋里不断发酵，最后我实在是按耐不住了，心想反正也是随便一试，干脆一口气全写出来好啦。然后埋头这么写啊写的，一周之后才忽然发现"我去，七个阵营还真就给我凑齐了啊"（笑）。

——全员集合纯粹是一时心血来潮的产物吗（笑）。

虚渊：我当时心里打着的小算盘是想，先瞒着 TYPE-MOON 跟 Nitro+ 不说，等我偷偷写完第一卷出来再跟他们先斩后奏。要是他们不准我写下去的话，大不了我就把这小说拿去 ComicMarket 东场馆卖掉呗。然后真到了上报情况那天，我跟我们社长，还有武内崇（TYPE-MOON 代表）先生说了这个事情，他们居然立刻就答应让我继续写，还说不如把

它直接商业化。当初打算作为同人版推出『Fate/Zero』的时候，我就是以四卷的形式构思剧情架构的。

——记得网上流传一则传言，说虚渊老师您要执笔『Fate/Zero』时，奈须老师还跟您约法三章，提出交换条件，处处限制您的创作自由。结果事实上是虚渊老师您自己先写起小说然后先斩后奏的吗?

虚渊：网上的传闻很多都是道听途说，添油加醋的内容啦（笑）。因为当时『Fate/Zero』是和『hollow ataraxia』是两部创作时间相重叠的作品，所以我经常会随口跟奈须老师聊起来，比如我说过"我觉得这样那样的包袱挺不错的"，奈须老师也就采用了这个点子。所以真要想追究起哪个剧情是谁先想出来的，也不怎么现实。

——那么Saber（主角Servant）和切嗣（她的Master）全书中只进行过三次对话这点呢?

虚渊：哦，这个是在『Fate/stay night』里就有的伏笔。但是『hollow ataraxia』里出现的情况好像又有点不一样……我想想啊，比如(『hollow ataraxia』里）慎二说到自己有个离家出走的叔父，是因为当时我跟奈须老师说过我想在『Fate/Zero』里用慎二的叔父写个故事来着，而且不久之后，游戏里就出现了有关慎二叔父的内容。我想这是奈须老师为了让我方便创作帮我留了个心眼吧。

——也就是说，当时奈须老师并没有单方面地对您提出各种条件吗?

虚渊：是的。如果不知道这些内情，大概大家对我们之间的创作方式也有不小的误解。『hollow ataraxia』的创作时期并没有先于『Fate/Zero』啦。

——其实『hollow ataraxia』和『Fate/Zero』是在二位不断互动交流之中逐渐丰富构思，并在相互作用的良性影响下诞生的作品吧。

虚渊：没错。而我用到的那些『Fate/stay night』中出现的设定，就很明显全是奈须老师的想法啦。

——也就是说，那个时候二位交流的密切度已经达到无法分辨当时的内容到底是谁的想法的地步吗?

虚渊：嗯，当时我们约好，只要写完一段内容，就要发给对方互相翻阅。所以整个创作过程基本上一直都保持着这种节奏的互动频率。

——那也就是说网上流传的那些说法很多都是误解啰?

虚渊：对呀，而且要说起来，当然是奈须老师自己（同人版VOL.4的）在后记里写的那段文字最有代表性啦。特别是通过与吉尔伽美什和伊斯坎达尔这两位王者之间的辩论，Saber（真身为亚瑟王）开始对自身的王者之道感到迷茫，并产生了疑惑的这段剧情里，我倒也真被他提了不少要求。然后好像他也跟我说过Saber和切嗣的会话次数限定在三回之内这个设定用不用都无所谓。不过最后对于这个地方的处理我还是固执地坚持按照原先的"三回设定"写下来了。

——虚渊老师您的外传作品采用『Fate』原作的设定之后，『Fate/Zero』对原作所产生的影响也十分有趣啊。

虚渊：韦伯（在『Fate/Zero』中登场的Master之一）的情况是这样的。一方面，领主·艾尔梅洛伊曾经在material本（由ENTERBRAIN出版的刊物『Fate/complete material』是收录了『Fate』系列的插图和世界观设定集）里出现过。material本里的领主·艾尔梅洛伊这个人物设定肯定要先于『Fate/Zero』，由于艾尔梅洛伊在material本里的设定是个重度游戏玩家，所以我就借过来加入了自己的设想，并把这些设定用在了我的创作当中，于是就形成了这样的一个设定上的互动串联。

——原来如此。

虚渊：韦伯的话则是到了『Fate/Zero』才诞生的角色。我们其实商量过在material本里悄悄加入一些『Fate/Zero』才会出现的角色，所以我们就想，啊那韦伯长大也许就成了领主·艾尔梅洛伊吧。

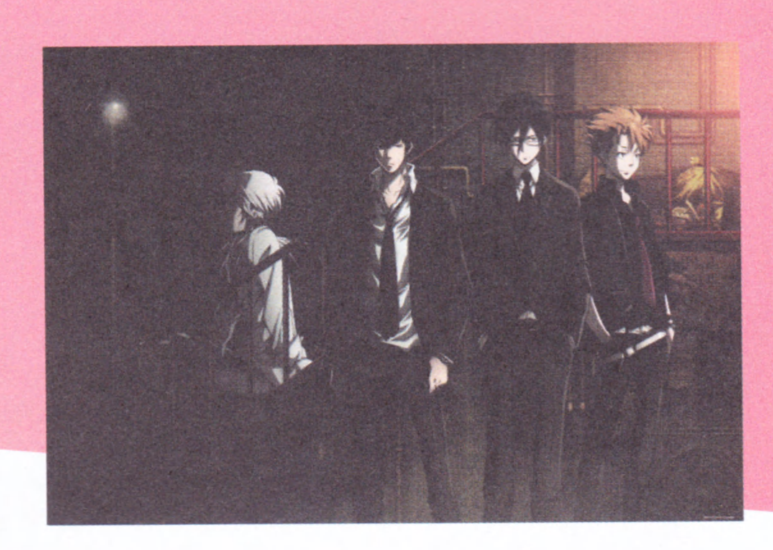
——这是个即兴逆推出的结果吗。

虚渊：对。『hollow ataraxia』的开发和material本外加『Fate/Zero』的创作其实几乎是在同一时期进行的，所以我才能和奈须老师一同在各种设定细节上进行交流互动，最终作品中也出现了不少由于受到互相的思路影响才产生的火花，根本无法细究这些创意到底是谁先谁后。那个时候『hollow ataraxia』的主线剧情已经基本完成了，所以我无法对大局产生影响，但是在很多小细节上，我还是提供了不少点子吧。而这些小彩蛋一样的东西也有不少直接出现在了『Fate/Zero』的原稿里面。

『魔法少女小圆』——这是个没有任何人可供依靠的制作现场

——我们的话题又要回到了动画上来。说来，通过『魔法少女小圆』开始才让虚渊老师扬名立万吧。
虚渊：是的。不过，其实在『小圆』之前，我手中还同时进行着两个企划。『小圆』是我完成『Fate/Zero』创作才得到的机会。就是因为读过了『Fate/Zero』之后，ANIPLEX 的岩上敦宏先生（『小圆』制作人）才找到我要洽谈动画合作事宜。

——岩上先生真是凑齐了一批很有意思的制作班底。居然能把做『化物语』的新房昭之监督和做『向阳素描』的苍树梅这样的人设组合到一起。
虚渊：确实是这样。现在回头想想，这种搭配就像畸形秀一样令人诧异。岩上先生的想法估计跟疯狂科学家的实验思路一样，就是想着"要把这个和那个拼在一起，看看会做出什么东西来呗"。



——岩上先生在采访中也曾经透露说，他"不明白为什么『小圆』怎么会这么大受欢迎"。
虚渊：因为『小圆』放映之前连个像样的 CM 宣传都没有，也根本没有做什么要出周边的计划。虽然不能说是从一开始就没抱着希望这个片子卖不动的想法做，但是大家也没有对它的收视率报以多大的期望吧。

——在全篇十二话中，从第三话开始剧情就像是过山车一样大起大落跌宕起伏，和开头温暖甜美印象完全相反，这种剧烈反差也一下抓住了观众的心。
虚渊：是的，我在这里特意采取这种剧烈反差的剧情安排，也算是用上了此前我所吸收的剧本创作经验中的集大成的结晶了。『小圆』的创作对我来说，是第一个无法找到任何人来依靠的制作现场。此前我在进行任何创作时，身边一直都有师傅和前辈们引领指导，每当遇到问题时，他们就会即时给我提供示范和指示。但是在这里，我第一次需要在真正意义上独立地完成所有工作，一下就进入了一个无法对任何人说"拜托您给我指点一下"的世界，为了达成目标，只有绞尽脑汁使出浑身解数，不放过利用曾经学过的任何一点细微内容的机会。



——『小圆』这部作品班底还没凑齐人员的时候，您的剧本就已经完成了吧。
虚渊：那时候基本上还是有一个人物设定初稿的。但好像距我剧本写完的时间还是有一段挺长的间隔，而且 SHAFT（动画制作公司）那边也需要有一个绘制过程整理的时间。

——那么您等于是没有任何外界助力，独自完成了所有剧情创作吗。
虚渊：是的。虽然也开了碰头会，不过五分钟就结束了。当时会面的内容也很简单："哦，你这么写挺不错啊。来，去喝酒吧！"。

——这也太轻巧了吧（笑）。『小圆』的动画剧本创作结束之后，您还在继续参与其他什么游戏的开发吗?
虚渊：没有了，从那之后我就整个没有时间去做游戏了。我错在实在太高估了自己的工作效率。自从『小圆』播出之后，有许许多多的剧本工作委托接踵而至。我一直都拿黑田先生作为学习的榜样，所以就觉得，我也得像黑田先生那样同时接下那么多个剧本委托都能顺利完成，才能称得上是个合格的动画剧本作家。但是直到后来真的去这么做了，才发现自己的创作速度根本望不及黑田先生项背。因为他真的是怪物级的大师，像我这样的新人还自不量力地去和人家比拼，结果肯定只会吃不了兜着走啊（笑）。

——黑田先生的执笔速度的确是闻名业界，号称是怪物级的迅猛（笑）。您当时只要有剧本工作委托就来者不拒照单全收吗?
虚渊：是啊，那时候接委托接得实在多到不眠不休都已经要赶不上交稿日的地步，根本完全无暇顾及游戏制作。遇到动画的剧本，我接起来还比较有节制。尽量会给自己留下相对宽松的创作时间期限上。这样不管进度如何我心里也有个数，至少都能保证剧本具有一定品质，不会出现太敷衍了事的内容。但最主要的问题出在了那些"看上去很快就能完成"的委托上。这种"看起来简单"的工作一般脑接太多，我整个人就开始不在状态。所以后来全公司的人都聚在一起为 Xbox360 上的『Phantom』

即将正式发售开起庆功宴时候，只有我还在继续一个人闷头狂赶『PSYCHO-PASS』（『心理测量者』，富士电视台深夜档动画栏目“NoitaminA”中播放的动画）的剧本，而当时的这件事情也让我心里一直觉得特别对不起同事。

——但是现在的 Nitro+ 有活跃在一线的下仓バイオ老师。这么一来，关于 Nitro+ 的未来发展前景这方面，您也一定可以安心了吧。

虚渊：是的，现在有他作为顶梁柱支撑起整个 Nitro+，我也能过得比较自由，只要老老实实站好，像是个路边广告招牌一样吸引顾客目光就行了。虽然我是万万没料到，这个当好广告招牌的工作居然也会变得这么沉重（苦笑）。不过整个公司现在就算我彻底放手了，他们也能自己干得风生水起，这让我也觉得很欣慰。

汇集阿宅心声的获奖感言

——自『魔法少女小圆』大获成功之后，您也获得了由东京都知事石原慎太郎发起的东京国际动画博览会所颁发的东京动画奖最佳剧本奖吧。虽然最讽刺的是，不断把工口游戏当做眼中钉肉中刺，恨不得立刻除之而后快，并借此大肆鼓吹并修改青少年保护育成条例的，同样也是这位石原都知事。

虚渊：大概这是因为他并不知道我转行作为动画编剧获奖之前，其实本业是一名工口游戏剧作家吧。而且说实话，对绝大多数人来说，又有多少是能正确意识到，我只是一个获得了动画编剧奖项的“工口游戏剧作者”呢。大家对我的印象，顶多也就只是停留在“哦他就是让那个黄毛的学姐（『小圆』中巴麻美）掉了脑袋的剧本作家吧”而已。而这个作家之前到底是干什么的，其实压根没有多少人真的有兴趣去进行哪怕再稍微进一步的了解。

——但是从一重意义上来说，『小圆』这部动画的成功，已经让这些原本看动画纯属寻求娱乐，根本不会在意编剧是谁的观众对您产生了兴趣啊。

虚渊：的确是这样。不过从普通人的角度来看，应该会认为我是从不知哪个石头缝里蹦出来就立刻走了狗屎运一发冲天的新人吧。毕竟我此前的身份实在是不能有任何知名度。

——不过您当时做出的获奖声明真是非常带感啊。

虚渊：那些话其实都是在推特上募集到的大家的想法，并不是我自己写的。考虑到我的身份，我是不应该在公众面前做出任何发表获奖感言的。但并不是每个人的人生中都能有这样的机会站在颁奖台上接受表彰，并能在万众瞩目下发表意见。所以在这种非常具有特殊意义的场合下，比起让我来随口说点什么不痛不痒的获奖感言，我更想成为大家的传声筒，替人们传达平时他们无法受到重视的想法和心声。其实要按照我一开始的想法的话，我是准备婉拒这次演讲，把这个演讲全权交由久保田（光俊。SHAFT 动画制作公司社长）先生代我处理的。后来又觉得这种发言机会实在很难得，最后还是决定自己上台了。

——也就是您从 Nitro+ 的招牌人物转型成了阿宅们的代言人了啊。

虚渊：是的。毕竟『小圆』并不是光凭我一个人就能成功的作品，它是许多默默无闻的工作者们努力的结晶。同时，也因为有许多喜爱我们作品的观众在，我今天才能有幸获此殊荣。如果由着自己的性子直接请辞，也会对不起大家一直以来对我的支持。就算名义上是直接颁发给我个人的奖项，但这并不代表我就有资格信口开河，浪费这次演讲的机会。所以，能有推特这种便利的沟通工具助我一臂之力实在是一种幸运。在我通过推特和大家交流的时候，感觉就像是进行公开讨论一样，也因此成功募集到了大家的各种宝贵意见。

——您当时是通过“借此千载难逢的良机畅所欲言，我们该对东京都说点什么”的名义对在推特上跟随您的用户发出号召，面向粉丝征集想法集思广益吧。

虚渊：最后的成稿其实是由几条不同内容的例文组合润色之后才算正式完成。一开始我记得应该先弄了个大概的概况上去吧？然后大家不断帮我斧正，最终呈现出的就是这篇发言稿现在的模样。（编者注：首先向公众提供主题，征集一定数量的意见之后，完成“A稿”和“B稿”。之后再依据参考跟随者的意见和各种折中方案后，一步步修改，最终完成了中和了所有方案的完成稿C）

——您通过这个活动也成功凝聚起阿宅们的群策群力。

虚渊：但这个活动也并没有给现实的问题带来什么实质性的改变。毕竟现实中具有很复杂的状况，不是一个发言稿就能解决的问题。毕竟就光从二次元的工口发展来看，它本身都是名不正言不顺的存在。更不用说从我的立场而言，到底有没有资格对此加以批判，这些都是一些不能一言蔽之泛泛而谈的严肃矛盾。

——大家都为了迎合顾客的口味和需求，在违背伦理的道路上越走越远了。

虚渊：事实上，我一直觉得工口游戏本身其实是一种不该出现在市场上成为商品的东西。这东西越是卖得好，越是走俏，就越是会对社会带来一定负面影响。而且就工口游戏本该具有的商业规模而言，也应该是在“用这种不越线不过度的内容赚点小钱，希望上头也会对这点蝇头小利的生意睁一只眼闭一只眼”，纯粹属于一小部分人小打小闹的范畴之内才对。但不知从什么时候开始，人们觉得“这玩意既然这么能赚钱，那干脆把它扩展成具有更大商业规模的形态吧”。于是，工口游戏的广告开始铺天盖地地加速宣传，扩大知名度，于是广告内容的露出度也变得越发不堪入目。这么一来二往，这些信息必然会闯入那些会对这类事物本身就十分反感的人们的生活之中。我觉得，“工口游戏对绝大多数人来说都是一种会引发不快的事物”这个大前提，是在我们这行里的人绝对不能忘记和忽视的铁则。

——毕竟商业规模一经扩大，就无法控制它会被什么样的群体接触到。特别是对那些本不该接触到这一切的群体产生影响，就会形成社会问题。

虚渊：对，所以我们其实应该在“具有最准确的针对性投放广告”上下苦功夫，让喜欢这个的人接收到他们所渴求的信息，而不是现在的宣传制作，只用一个比一个更厉害的夸张露出度来吸引开发新客源，在我看来这简直是瞎胡闹。不过我也身为制作者的一员，这种话到底当说不当说，让我觉得也很迷茫。我一直坚守着一个最基本的信念，那就是“工口游戏作者的笔名是绝对不应该出现在他所写的一般作品中的”。所以一旦接到普通作品的委托，出现在工作人员名单作者栏里的，都会是我的其他笔名。

——您还有其他的笔名吗？

虚渊：当然啦。“虚渊玄”这么出名纯粹是个偶然。只是我用“虚渊玄”这个笔名所推出的几部作品销售成绩很不错而已。比如写『Fate/Zero』的时候，我一直都是以只有那些玩过『Fate/stay night』的读者为预想受众去进行创作。而『Fate/stay night』的原作本来就是工口游戏，再加上我写的又是同人作品，既然都是二次创作了，我那时候就觉得“以虚渊玄名义出这个作品也没关系吧”。结果没想到，最后以这个名字创作的内容居然不光通过地上波在全国上映，还堂堂正正摆在了全国的书店里，成为面向一般读者的热销书籍。回过神来才发现，自己本来坚决不准备暴露在阳光之下的这个笔名已经驰名全国。这一系列事情的发展完全出乎我的意料之外，而这个名字出现在大庭广众之下真的纯粹是一个事故。

——在您起笔『Fate/Zero』之前完全没有预想过会出现现在这种状况吗？

虚渊：对。我一直坚持认为，既然我已经在做见不得光的行业里做事，那就必须在阳光照不到的地方生存。这倒不是在贬低自己的职业。而是只有这样，才能从真正意义上保护好工口游戏的世界。因为这类创作只有在不为人知的情况下才能得到真正的意味上的自由发展。为了保护这种自由的氛围，隐姓埋名就是终极的自卫手段。说白了，就是不能让自己的名声太过显眼夺目。一旦有了知名度，市场就会自然而然给你肩上添加很多原本不必有的压力；同样的，工口游戏本身一旦成为公众瞩目的话题，当然也就会因此逐渐失去它本身所应该具有的自由特质。所以，作为一个在工口游戏行业中生存的工作者，让“虚渊玄”这个名字获取太过巨大的知名度，事实上对我来说并不是什么值得自豪的事情。





——也就是说，和原本预计读者层相去甚远的群体接触了您的作品之后，反而招致他们的厉声责难，您的名字也首当其冲，被人当作批判攻击工口业界的枪杆子来使吧。

虚渊：是的。从这点上来说，身为一个工口游戏业界的从业人员，因为暴露了自己的笔名，导致整个行业都遭受本不该如此尖锐的非议，我一直觉得非常对不起整个业界。但这种想法也很难获得共鸣。毕竟从非相关行业人员的角度来看，大家都会觉得，人生在世，肯定名气越大名声越响才是最终追求，哪会有人怕出名到这种地步呀？听我这么说简直就是在矫情吧。但是，这份青少年保护育成条例的成立，正完美体现了我们这个行业太过知名所带来的致命副作用。当工口游戏作为一个产业不断扩张壮大，最终必然就会威胁到世间正常的良知，这也成为他们需要促使条例制约和警惕这个行业的正当理由。

——如果这个市场规模很小，就算想去管制也没法管得到。

虚渊：不，其实这点，我觉得我们这个行业也有一定失误。但事情的重点并不在这里，真正可怕的是，这项条例中的漏洞给想要肆意恶用的人们留下了非常方便的后门。这项条例本身就已经是一部恶法。而且更加棘手的是，就算人们想针对这点进行抗议，通常驳斥条例的文章里都会出现毫无羞愧地声称“看恋童漫画有什么不对！”的发言，这才是最成问题的思路。因为，“看恋童漫画”这种行为从来就没有“对”过。“表达的自由”并不是为了把自己特殊的性癖正当化而存在的。如果一个人



出于这种动机，根本没有资格谈论表现的自由。表达的自由真正存在价值体现在保卫个人自由的抗争之中，是为了阻止当权者的权利膨胀和失控，而不是为了满足个人的一己私欲。

——“阅读恋童漫画的自由”这种主张就等于是把管制方以外的人都变成了自己的敌人啊。

虚渊：是的。而且问题最严重的是，他们经常还会带有双重标准。有些人一边声称：“恋童漫画可以看！”，但同时又对“支持灭了BL漫画！”呐喊助威。真不明白他们这种行为里到底有没有逻辑。说到底，还是因为反对管制方，我们没有做到齐心协力一条心。就连最基本的，对“管制行为到底错在哪里”这个问题的理解，阿宅们也都没有一个统一的认知。在这种人心不齐的条件下，怎么可能赢得了施加管制的一方呢。

——这个情况简直就像是ComicMarket的缩景一样。虽然整体看起来一团和气，但在不同类型的人之间其实话不投机。

虚渊：对。当我们要反对一个事情就必须有理有据，总不能赖皮说“管它什么理由，反正管制了就不行”吧。更不用说那些声称“管制会让我们无法满足自己的欲望”的主张，随便一句“忍忍不就好了”就能被冲得哑口无言。我们真正要坚持的，其实是“反对这是个具有被恶用可能性的条例”，这也是非常具有正当性的主张。而为此，我们也必须先从整顿工口业界开始。

——说来，软件伦理委员会也是本着“用规则守护伦理性与秩序”精神成立的组织。但似乎没人记得当初人们是如何阻止这个组织所具有的法规和权力无限扩张。

虚渊：在工口业界自我保护的手段太少的情况下，面对外部压力的入侵，光动动嘴皮子喊喊反对，也没有任何实质性的建树。而且，这之中也有一个很矛盾的地方，那就是真正对业界自保手段产生威胁的，正是我和奈须老师。我们是出名了，但这样也为色情娱乐行业引来了不必要也不应有的瞩目，让很多商业人士认为“这里面有大钱赚”。现在回想起来，在我们的名字一下在普通人之间都产生了一定知名度的时候，就应该立刻当机立断，更名改姓回归低调避避风头。但是就连这种最基础的处置我们也没能完全做好。因为我们实在没有料想到社会的潮流动向竟会因此引发这样的轩然大波。所以说实话，我也一直都对工口游戏业界抱有一种愧疚感，这让我久久不能心安。

为保护被称为“自由的乐土”的工口游戏业界所需要尽力的是——

———数年前，在秋叶原的道路两旁放眼望去，许多工口游戏的露骨看板广告竟相林立，这一现象也成为了当地的一道标志性的奇异“风景线”，这么大张旗鼓地搞色情宣传，肯定会惹人非议吧。

虚渊：现在的工口游戏厂商都遵循一个原则，那就是“不管是什么内容，只要卖出去了就是正义。”其实这种胜者为王的大前提本身就很值得怀疑。厂家本身就应该对自家产品宣传中“可以作为卖点的东西”和“不能作为卖点的东西”做出严格的甄选和判断。比如奈须老师就把『Fate/stay night』里伊利亚（萝莉少女）的路线主动做了和谐处理，这也都是一种最起码的，对道德底线的顾虑。在创作时，如何在最大限度保证制定这条“底线”不被突破，或是如何确立这条“底线”的界定方式，原本都该是每个作者以最谨慎的态度，给予最深层考量的重要命题。但不知从

何时开始，这条不可僭越的底线却被利益诱惑所打败。突破下限的确带来了唾手可得的“商机”，底线也彻底从人们心中消失。这，才是造成今天工口游戏业界广遭攻击和为人诟病的真正成因。

——这就是不顾社会反响一味趋利所招致的结果啊。
虚渊：是的。其实我们都应该意识到自己肩负着需要保护这片被称为“自由的乐土”的工口游戏业界的责任，并要对那些蓄意破坏这一游戏规则的人坚决说“不”。可说到底，厂商毕竟还是商人，商品只要卖出去了谁都会开心，一旦发现有利可图，手办更是刷刷刷地往外出。但这些东西到底“能不能卖”、“该不该卖”，本也都是厂家应该主动严格加强自我约束的内容。但事实上，这一审核机制的彻底缺失直接导致了各种突破下限的越界行为，也必然会招来社会各界的不满。它不光会留人口实，成为任人攻击的靶子，甚至已经被当做反面典型，被人利用这一恶名来建立恶法进行约束管制。所以在这件事里，我觉得社会舆论也应该指向这些故意趁乱搅局的人。毕竟现在最大的问题并不是“工口游戏如何不健全”，而是“借机管制工口游戏的那项法律本身有问题”。可惜为了打压这些本该发出的声音，所谓工口媒体的泛滥化也成为人们发声的掣肘。

——本来那些会为维护表达的自由权而站出来的人们，就因为看到“工口游戏是被管制的对象”，于是只会选择沉默。
虚渊：这两个问题很巧妙的被人整合到了一起，互相牵制，又互为佐证。人们也就被这种看似正确的谬论所蒙蔽了。

——但是毕竟也有很多从业人员并没有那么高的觉悟，他们并不会认为自己肩负使命要让工口游戏业界永久性持续发展，他们也许觉得只要自己眼下能吃饱捞足就足够了。所以也很难做到业界团结一致众志成城。
虚渊：是的。同时，客人也都抱着“我可是已经在你的产品上砸了钱的主，当然该得到与我付了的钱款相称的服务”这种心态，甚至直接找上我们说“你们说白了不也就是服务性行业吗”。事实上工口游戏本该是一种类似具有准入会员制度的俱乐部式形态的存在。想要加入的成员必须经过一些相当于资质审查的程序才能予以批准入会。一旦入了会，那就不能给这家店带来不良影响，要干什么出格的事情也都别在店里闹腾。但日本人对这些潜规则的理解好像总是有些跟不上。

——平时在现实中被社会组织结构束缚了一辈子无处发泄，于是人就会想在兴趣爱好上彻底奔放一回吧。
虚渊：就算想要宣泄压力，也应该掌握一个适宜的尺度。就像在家里，随便你怎么光膀子别人都无权过问，可只要出门，说什么好歹也得披上件衣服，这是同一个道理。但在这里难办的是，在“商业行为”的框架下，连顾客都会觉得“花了钱的就是爷，要怎么来你都得听我的”。而这时，所谓“要保护整个业界健康发展”的想法本身的去向早已经没人在意了。

——毕竟这是客户的要求，就算创作者再想向东也还是得跟着向西走吧。
虚渊：像是我就觉得坚决不能在这种大环境下推出任何工口游戏。可是想是这么想了，在得奖的时候我还是一瞬动了一下“要不做一部获奖纪念工口游戏好了”的心思。（笑）

——这个作者在东京动画大奖上获奖后，推出的第一部作品竟是工口游戏！您别说，这还真是有轰动效应啊。（笑）
虚渊：不过真要这么干了的话就太不像话了，所以我最终也没能真的这么放手去做。当时我也觉得自己在获奖感言上应该说一句：“其实我是工口游戏编剧”，但这简简单单的一句话能造成的影响又会给很多人和事带来很大问题。越是仔细思考就越是发现，这还不只是“到底应不应该把周围也牵涉进来自己爽就行”这么简单的问题，所以那段时间里我的心态真的可以说是如履薄冰。

——20 年前工口游戏和普通电脑游戏在同一个柜台上放着，也就那么直接卖了。现在想来只是因为影响力太小，没有多少社会认知和存在感吧。
虚渊：因为当初的工口游戏都是人不知鬼不觉地从各处不断涌现出来，只有在这种“不为人知”的环境下才能保证它的“乐土性”。其实有时候我都会想，要是能极端一点，让工口游戏本身没法赚钱就好了。这样肯定会过滤掉所有想要投机的制作者，一旦去掉商业气息，整个业界就会被净化。最后剩下那些抱着破釜沉舟意愿，自己贴钱都要去做的，才是真正有意愿想要做好游戏的真正创作者。不过从社会角度来说，这样就和“大衰退”是同义词了

重获寒武纪时期的自由

——如果没有实施这项整顿工口游戏业界的体制，虚渊先生您觉得是否能回归工口游戏业界呢?
虚渊：唔，这也要依据情况而定吧。我经常感到这个市场已经被轻小说瓜分出去了不少了。

——的确，现在一部分轻读物已经完全成为了工口游戏的廉价代替品啊。
虚渊：我觉得曾几何时人们那种对工口的一腔热情已经彻底变了。以前要说工口游戏定位都是要花上 8800 日元才能跻身入会的秘密俱乐部；可是看看现在，满眼都是只要随便花上几百日元买到些本子（二次创作工口同人志），而人们也能从中获得满足。由于接触工口内容的门槛降低，成本也越发低廉，那些本该只能在工口游戏里才有机会露脸的寡廉鲜耻的重口味情节，如今早已通过这些轻读物遍布整个市场。



——现在市场和观众基本上都形成了一种默认的规则：打打擦边球的原作通过地上波放映之后，那些被擦边球钓上钩，想看更重口味的观众们就去买 DVD 回来看无修正的版本。

虚渊：我觉得吧，现在的二次元中，胸部原本具有的珍贵性已经不复存在了。这就像是通货膨胀导致产品价值实质性贬值一样。原先这一切都是人们必须战胜恐惧，勇敢地推开类似 MESSE SANOH 这类工口游戏专营店的大门之后，凭借自己的渴望跨越重重思想障碍和考验才能入手的珍贵体验。而如今这些当今眼光看来只能是“麻烦事”的门槛早已消失无踪，没有了艰辛的付出直接得到的回报，也就自然体会不到当年工口所具备的那种珍贵性了。

——以前想玩一个工口游戏成本真的是非常高，首先硬件上光是配一台电脑都要 20000 日元。而现在，只要花上几百日元买一本轻读物，就能获得和当年同样内容的满足度了啊。

虚渊：是的，在这方面也是让我觉得市场整体氛围变化最大的地方。食色性也，人毕竟都是有“向往下流内容”的倾向。但现在就算加入工口元素，人们也都不认为这有多下流，而仅仅出现乳摇画面甚至都已经开始让口味越来越重的大众觉得不够刺激了。

——现在电视上就能免费看到乳摇的转变，说到底都是依据观众的嗜好所左右的。从另一方面来看，除非是这种放之四海而皆准万人共通的工口内容，否则那些不符合大众口味的表现绝对不可能出现在电视上。

虚渊：曾几何时，只要是做工口游戏就等于想做什么都可以，而现如今已经无法再现这份工口游戏独有的寒武纪时期一样的自由了。如果还有什么平台能够让我如此自由地尽情发挥，我也会心甘情愿勇于迎难而上继续创作。但现在，在传播平台上的优胜劣汰，市场已经交出了一份可以说是板上钉钉的答卷了，这也让我觉得很可惜。不过，毕竟这个世界就是在不断改变的，不论是好是坏，终归都不能一直沉浸于这种伤感之中。

——而且您毕竟也是改变了时代的一员。

虚渊：话虽如此，但我也时常会因此感到十分惭愧。因为很多时候这些改变与我所希望看到的方向背道而驰，而我也无力扭转这样的局面，于是就被这种失落感所困。



——我觉得虚渊先生您所描述的这种感觉，倒和您笔下的角色怅然伫立于废墟至上时的心境有共通之处啊。

虚渊：的确是这样。所以对现在发生的这些事情我也很难用去完整地表述出自己的看法。说不定在东京都青少年健全育成条例的严格管制下，仍然会有迎难而上的游戏制作者勇敢地推出新的工口游戏。

——不过纵观历史，整个社会环境对创作的制约越是收紧，反倒越是能促进各类创作开花结果，这样的例子在历史上倒也层出不穷的。

虚渊：我觉得我们不能只对固守当下竭尽全力，在面对未来的发展上就裹足不前。虽说我们根本无法预测接下来即将成为主力顾客群的孩子们会有什么样的新嗜好，但也不应该因此就彻底悲观，毕竟这都是根本急不来的事。

——事实上，每 20 年就等于是客户层的一次大换血吧。

虚渊：是的。而我正是由于刚好赶上了这趟新生代浪潮，我的创作的作品才能得到大家的赏识和欢迎吧。虽说我的本意并没有刻意搞出什么举世无双的新东西，但在大家眼中，我的创作似乎给大家带来了和此前流行的作品截然不同的新鲜感。我想正是这种“别具一格”给我带来了成功。



——这么说来的确是这样。要认真想来，其实『小圆』也应该算是武侠片的一种变形。

虚渊：好歹『小圆』还是创造出了一个相当不错的销售记录，所以我对未来也并不是那么悲观。现在，追求出人意料的逆转带来惊艳历程的观众正在逐渐增多，这也说明这个市场并不会因为那些时代的沉淀物而慢慢变成一潭死水，而是仍能保持它的流通性和活力。所以就算未来将会是各种意义上更加严峻的时代，也不代表那里就绝对没有任何希望。这也是我心中对未来所抱有的殷切期盼吧。



游戏文化研究概论

INTRODUCTIONS TO CULTURAL STUOIDES EROGAMES

『一九八五～一九八九年』

■ 责编 / 白石、稗田阿吃
■ 美编 / orangec

作者简介

宫本直毅

Miyamoto Naoki

以“みやも（Miyamo）”的笔名活跃中的无职作家、小说家，在动画漫画等二次元领域皆有作品出版，主要的写作方向为成人游戏的相关内容。曾为 INFOREST 出版社的“大全”系列供稿，担任过『ヤンデレ大全（病娇大全）』、『いちゃラブ大全（卿卿我我的恋爱大全）』的构成。
著有小说『修正報告：銀河ツンデレ伝説（修正报告 银河傲娇传说）』，目前住在关西地区，主要在大阪日本桥电器街等地购买成人游戏。也很关心子供向动画和少年漫画等方面，兴趣是收集八十年代 OVA 的包装盒。

产业巨头的呱呱坠地：80年代后半

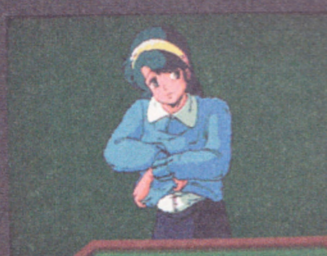
胡牌不如看翔子！——『超真实麻将 P2』广告语

01 工口游戏杂志的鼻祖『アソコン』创刊

最早以成人游戏作为内容的情报资讯杂志是辰巳出版社的『アソコン』。

创刊号发行于 1985 年 1 月，介绍了『团地妻的诱惑』、『ALICE』、『女子大学生的 Private』等游戏。在当时来说，只介绍工口游戏的杂志这还是头一本。这也是因为当时的工口游戏一个月最多也就能出个两三部，能做的内容并不多。之后的几期虽然会把一般向游戏放在杂志显眼的位置上，但封装售卖的杂志内部还是会继续提供工口游戏的情报。杂志有时还会刊载市面上游戏的源代码，而且一本只卖 600 日元还是很划算的。杂志名"アソコン"是"遊ぶ"（玩）和"コンピュータ"（电脑）的合成词，除此之外每期杂志都有一个副标题，例如"アダルト・パソコン・ゲーム"（成人・电脑・游戏）、"アドベンチャー・パソコン・ゲーム"（冒险・电脑・游戏）、"アイ・ラブ・パソコン・ゲーム"（爱・电脑・游戏）等以"a"开头后面带"电脑"的短语。

这本杂志到 1988 年第 14 期就停刊了，但紧接着辰巳出版社将其中的工口游戏部分独立出来，单独制作了『美少女游戏最前线』系列杂志（创刊号 1988 年 3 月号）将其延续了下去。至此，『アソコン』给日本的工口游戏向杂志开了一个头儿。







▲游戏中翔子的脱衣动画



▲『超真实麻将 P2』中的女主角翔子

02 恋爱 SLG 的元祖？『TOKYO NAMPA STREET』

向拥有魅力的女性（或者男性）主动出击，或者有时被对方先出手、想办法让关系变得亲密、一起玩耍、如果一切顺利的话便可以开始交往……这种所谓的搭讪过程就是工口游戏和 GalGame 的一个最主要原型。

但是，想要找出以搭讪为主题的工口游戏始祖就有点困难了。如果单以“靠言语打动女性”这一点作为标准，那之前提到过的不少作品都已经符合了。以动作 RPG 名作『梦幻仙境』而为大家所知的游戏公司 T&E 在 1983 年出品的游戏『恋爱冒险・花花公子』也是较早期的典型例子。

不过，这些游戏实际上和脱衣野球拳的思路没有太大区别，只是将“猜拳赢了脱衣服”玩法中的猜拳换成了对话。以搭讪为主题的游戏中，还存在其他更加有说服力的要素在里面。这些要素都有哪些呢。

最首要的一点是，作为主人公要去什么样的地方才能够结识不认识的女孩子。能够邂逅女性的地点、适合聊天的地方、可以让两人独处的空间……我们首先需要这样的场所，还要有能容纳这些场所的地域，也就是“城市”（小镇、街道、都市）来作为舞台，才能够对搭讪的过程有一个充分的描写。为了追求爱情而向异性主动出击的的人从前被称作情圣，而现在也叫做肉食系，就像猎人在狩猎时需要的狩猎场一样。

也就是说，不能在一开始就把主人公和女主角放在一块儿，我们的需要一个带有在街上相遇、约会、一点点加深感情，能让人享受恋爱过程的游戏。

如果算上没有 H 场景的游戏，那『LOVE SCORE』（CSK，1984 年）可以算是一个典型的例子。分别和三位女主角去游乐场和电影院玩，通过键入命令选择正确的行动，从而完成一次圆满的约会。在女性的裙子被风吹起来时选择采取“装作没看见”的绅士行为也是获取胜利的关键。

不过，这款游戏邂逅部分的内容很薄弱。一上来就是女主角并排站好供你选择的形式。所以它姑且算是约会类 SLG，但不能算是包含着约会体系的完整恋爱模拟游戏。



△拥有划时代意义的『TOKYO NAMPA STREET』



△『TOKYO NAMPA STREET』的游戏画面，包含了工口游戏必要的要素

真正具有划时代意义的此类作品，是 1985 年 4 月 ENIX 发售的『TOKYO NAMPA STREET』。将“东京”以罗马字的方式写在标题中的做法在当时就很是惹眼。

游戏以第一人称展开，主角是一位周六一觉睡到大中午的年轻人。不知道是学生还是白领，一开始迷迷糊糊以为自己迟到了，反应过来之后就轻佻地决定今天出门去钓马子。哈，还真是没干劲。

在状态栏中确认过钱包里一两万日元的金额（随机决定），接着就出发了。这时屏幕上会出现可供钓马子的场所选择。不用花车费的家门口、吃喝场所很多的新宿、满是时装店的原宿、能看到海的横滨、又或者是在女子大学门口转悠……正如之前说的，这种“出门”的准备过程是让搭讪游戏进入高潮的钥匙。

决定好后徒步或乘车移动到目的地。到达地点后女性角色会在画面内外来回移动，接下来便进入搭讪的游戏模式。这里就要花一点功夫了，不管是哪个女生叫一次都是不会跟你走的。要在角色从屏幕右端走到左端尽头消失之前，连续按键（数字键代表不同的行动）向女性发出邀请：“那边的小姐，一起喝个茶？”“要不要一起去跳个舞？”“一起吃个饭吧！”“一起去海边怎么样”等等搭讪行为。绝大多数女性会表现出比较冷淡的态度回应你“拜拜”“不去”“真是个怪人…”，但运气好的话会有女性会回过头来“稍微去一下的话也不是不可以”。这时候你就有事儿干了，正式开钓。然后就会到咖啡店之类的地方，进入和坐在对面的女性交流加深感情的模式。

搭讪的女性共有 5 种外形外加分别 5 种颜色。每个人还有不同的性格、年龄、职业、喜好类型等隐藏属性。玩家要通过夸奖对方，聊一些运动或者电影等相关话题来观察对方反应，逐步提升好感度。然后再从姓名开始，将兴趣和住所等信息打听出来。

如果这个阶段的谈话过于无聊让对方失去了兴趣就直接 Game Over 了。除此之外还有最后发现对方的真正身份是学校辅导员或者穿女装的男性等 BAD END。对方的身份是随机出现的，如果碰巧运气不好就只能重来了。真是个残酷的游戏。

克服了重重难关终于和女性关系好起来之后，就可以摸对方的手或者肩膀，甚至可以接吻。接下来在自己钱包允许的范围内，选择旅馆或者自己家等地方两人独处，高高兴兴地最终上垒搭讪结束。另外，如果到了旅馆后所持金钱不足以支付房费也会直接 Game Over——都到了这一步了肯定懊悔死了。工口过程中在爱抚结束后的最后关头会被问到“只是玩玩？还是真心的？”，如果回答“真心的”就会迎来一同

构筑幸福家庭的 Happy End。……不对，对于以搭讪为目的的主人公来说这才是最难堪的结局，还是算了吧。

就是这样，在其之后诞生了很多像这种繁琐的搭讪游戏，大热了一段时间。在工口场景之前的搭讪过程上下功夫，体验从相遇到攻略的过程，这也是之后会出现的恋爱游戏的一个征兆。

『TOKYO NAMPA STREET』的制作人是关野光，漫画家，曾负责过电视剧『三年 B 班金八老师』的漫画化（二见书房，1980 年）。本作是 ENIX 编程大赛（第三次）的获奖作品，当时这个比赛已经连续三次出现漫画家获奖者了。

关野和游戏剧本师佐久间あきら与 ENIX 的堀井雄二是友人，三人在学生时代曾同属一个由多个大学的漫画研究会组成的社团中。佐久间的网络日志里在有关漫研同窗会的记述中提到过关野，根据他的叙述关野和堀井同属早稻田大学的漫研社，也是他的朋友里最早成为职业人士的（http://www.sakumania.com/diary/nikki/041211.html）。

根据佐久间的说法，自从『TOKYO NAMPA STREET』大红之后，关野就将工作重心完全放在电脑游戏上了。就算搭档的堀井的工作已经转移到了 Famicom（以下简称 FC）上，关野也一直坚持做电脑游戏。佐久间笑称这是关野“悲伤的命运”，然而实际上对此关野本人又是怎么想的呢。

刚才说过『TOKYO NAMPA STREET』的出现也预示了工口游戏和恋爱游戏的开始。但关野在他公司的主页的介绍上说希望将其称为“恋爱 SLG 的元祖”（株式会社 Artract：http://www.artract.co.jp/）。

玩过这个游戏，确实感觉工口部分只是最后的收尾，游戏的绝大部分乐趣还是在之前的部分。也就是和女孩子对话增进感情的过程是最主要的。所以关野并不想让游戏被评价为以工口为重心的作品。

但是实际情况是，游戏中出现了色情的画面，本作之后相同玩法的工口游戏开始大量出现也是事实。本身工口游戏和恋爱 SLG 就不矛盾，很难撇清关系。所以完全可以说成这部作品是这两种类型游戏的共同祖先。有时，作品会超出作者原本的创作意图。

03 堀井雄二的色气作品『轻井沢诱拐指南』

再来接触一款 ENIX 的电脑游戏。

一部叫做『轻井沢诱拐指南』的游戏（1985 年 5 月）。虽然不能被称作是完全的工口游戏，但可以说“几乎算是工口游戏”，里面有女子脱衣服的场景，此外到处洋溢着色情的要素。

标题和故事大体上是悬疑剧风格，游戏中加入了 RPG 要素，战斗场面主人公攻击时两位女主角可以发动“飞吻”（削弱敌方攻击力）和“露内裤”（削弱敌方防御力）等技能进行援护。最后的 BOSS 战中，主人公装备了“透明的内裤”后发挥了强大的实力。随便一提，游戏在 2005 年的手机移植版中，将“露内裤”的技能改成了“软乎乎”……（原文“ぱふぱふ”，特指将人脸埋入丰满的乳房之间充满色气的玩法。出



▲『轻井沢诱拐指南』游戏画面，有很多充满色气的玩法



▲ ENIX 出品的游戏『轻井沢诱拐指南』

处是鸟山明的『龙珠』，但后来成为了ENIX游戏『勇者斗恶龙』的习惯用法）。嗯，别有一番味道。本作和在此之前的另外两部作品『波多比亚连续杀人事件』（PC版，1983年）与『北海道连续杀人事件 消失于鄂霍次克海』（PC版，1984年），三作的剧本都是出自堀井雄二之手，被称为“堀井悬疑三部曲”。从这三部作品到不久后ENIX推出的一般向SF游戏『Jesus』（1987年）这个阶段，让通过输入指令选择分支来进行剧情的游戏方式逐渐成熟起来了。

另外，堀井的悬疑三部曲在向PC-88、FC（『轻井沢』除外）、PC-98版移植时画面都会有一些改变，基本上来说PC版的画面是色气度最高的。

04 撼动世界的『超级马里奥兄弟』发售

从随处招惹女性的搭讪男，到在轻井沢穿着透明内裤进行战斗的女孩，热衷的玩家们沉迷于自家电脑的屏幕。而与此同时，全国的FC玩家却狂热于胡子大叔踩乌龟吃蘑菇的身姿。没错，因为『超级马里奥兄弟』（1985年9月）发售了。它很快成为了风靡全世界的游戏，马里奥和他的弟弟也从此成为了任天堂经久不衰伟大的产品。

这个时间点上，家用电脑作为一般向游戏平台的用途已经无法和FC相比了。但也正因为如此，从这时到90年代，工口游戏作为“工口游戏”的纯粹程度也越来越高了。

05 16位机的到来

当一个事物繁盛到接近顶峰时，下一个新事物肯定已经深深的扎根了。

1985年到1986年间，日本16位个人电脑的出货量超过了8位机。NEC的PC-9801系列的初代产品自1982年发售以来一直更偏于商用，经过多年发展后，终于也开始涉及民用市场。之后，电脑游戏的适用平台栏里面的字也变成了“PC-88”及“PC-98”。并且PC-98对应的工口游戏画面分辨率为640X400，画面更加漂亮。



△NEC的PC-9801系列个人电脑。上面出现了大量的工口游戏

06 PC通信网的盛况

除了机器本身的发展外，个人电脑环境中另外一个大的变化就是利用电话线连接PC机构筑的网络，这种网络在80年代后半逐渐开始普及。

先简单回顾一下PC通信网的发展。首先是70年代末期，美国开始普及个人组建的局域网，79年时出现了大规模PC通信网服务提供商“CompuServe”。紧接着日本在80年代初期开始实验PC通信网。

1982年8月千叶县浦安市开设了apple相关的网络（后来的MacEvent），东京山王旅馆内开设了“CORTON-NET”，接着1983年4月databrain公司的“COM.COM”，1984年“千代田·常磐PC俱乐部”、“Tele Star”相继开设。只是当时的电话线路被电信电话公社独占，在获取许可和数据处理等方面有着诸多困难之处，不利于商业上的发展。

但是到了1985年，民营化电信公司NTT的开设，以及通讯方面的法律修正等让状况有了改变，通讯开始大幅自由化。个人家庭开始可以买得起电话机和PC网络用调制解调器，真正的商用PC通信网时代到来了。1985到1987年间，大量企业开始加入PC通信网市场，网络用软件和调制解调器的价格降低普及率迅速增长，PC通信网用户的数量也大幅增加。

而说到大规模的商业PC通信网服务，ASCIInet是日本第一个真正意义上的服务提供

商，于 1985 年 5 月成立。经营直到 1998 年。

接下来是 1986 年 4 月 NEC 开设的“PC-VAN”。不久后又出现了“BIGLOBE”。NEC 的 PC 通信网一直经营到 2001 年，之后则专注于 ISP。

还有 1987 年 4 月开设的“NITFY-Serve”，也就是之后的“@nifty”。其 PC 通信网于 2006 年 3 月停止运营，也是日本留到最后的大规模 PC 通信网运营商。

“日经 MIX”于 1987 年 9 月开设，1997 年结束运营。

还记得当时生意人的名片上都会列出 NITFY-Serve 和日经 MIX 等很多个地址。

这个时期 PC 通信网服务的主要使用形态是基于命令行用户交互的论坛。电子布告栏，BBS，这些都是 PC 通信网时代对将话题区分开进行讨论的“论坛”等地方的一种说法。加上聊天、邮件、程序和多媒体数据，网络上形成了多种多样的交流群体。

PC 通信网和现在的因特网最大的差别在于，由于每一个网络提供商都是独立的主机仅供会员使用，情报网络之间在物理上是被隔离的。除了全国规模的大型运营商外，个人团体和小商家等也会自行设立服务器，从而建立起地区性的小规模“草根 BBS”等。

而全国规模 PC 通信网的建立，促成了处于远距离的电脑用户之间的直接交流。自然对 PC 游戏的购买和评价也产生了不小的影响。

工口游戏的乐趣主要在于独自游玩，也只在有限的活动和杂志上有着为数不多的互动，PC 通信网很大程度上拓宽了这方面的空间。制作方依靠运营官方的 BBS，扩大互相交流的玩家群体，大幅缩短了玩家间交换意见的延迟。不光是游戏，动画、漫画的爱好者在这个时代都通过 PC 通信网进行了更多的交流，甚至有些人在后来成为了创作者或评论家。

另外，依靠 PC 通信网获得口碑进而成为热门作品的典型例子是开拓了工口游戏中电子小说类的『雫』(Leaf，1996 年)。针对这个游戏会在以后的文章中详细讲述。

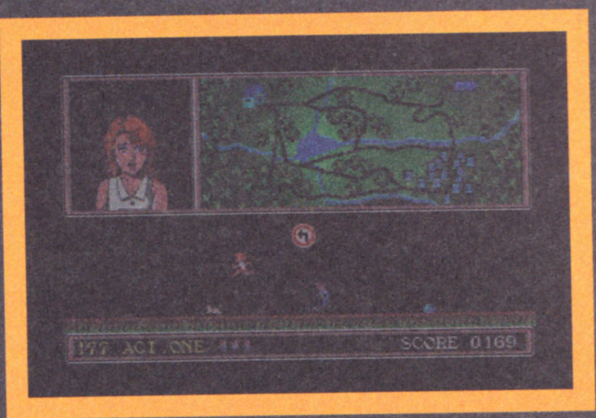
07 引起国会重视的“177”问题

1986 年，以日本刑法第一百七十七条（强奸罪）命名的工口游戏『177』(Macadamia Soft）被国会诉讼。这让社会一般民众了解到了涉及性和强奸题材电子游戏的存在，游戏公司被追究责任。

从时间顺序上来说，最初是 1983 年左右以非正规方式流通于地下的软件『パスカル』曾成为一时的热门。仿照这个游戏……或者说是抄袭了这个游戏，以正规流通的方式做出了后来这款叫做『177』的游戏。而它受到了世间的批判。

『177』是一款横向滚轴操纵角色追逐的动作游戏。游戏中玩家操作男性角色从背后追逐逃跑中的女性角色，然后脱去衣服推到女性对其进行凌辱。说白了就是让人体验强奸感觉的游戏，毫不隐晦。游戏中的行为最终并非设定为违反了刑法第 177 条，反而是做了想做的事却刻意去回避了 177 条，带有明显的挑拨性质。从被视作问题后社会的反响和规模来看，和美国当年的『卡斯特的复仇』如出一辙。

这是整个成人媒体界的必经之路，但也意味着工口游戏由于其特殊性和低认知度而能够存活于世间所不干涉的地下的时代结束了。工口游戏作为商业流通产品的前提，从前一直被隐瞒，而今后的社会又会如何对其进行看待，追求这个答案的第一波浪潮从此开始了。之后还会有更大的浪潮出现，而且不止一次两次。



▲ 引起社会问题的游戏『177』。在追上画面中的女性后会出现对其凌辱的画面

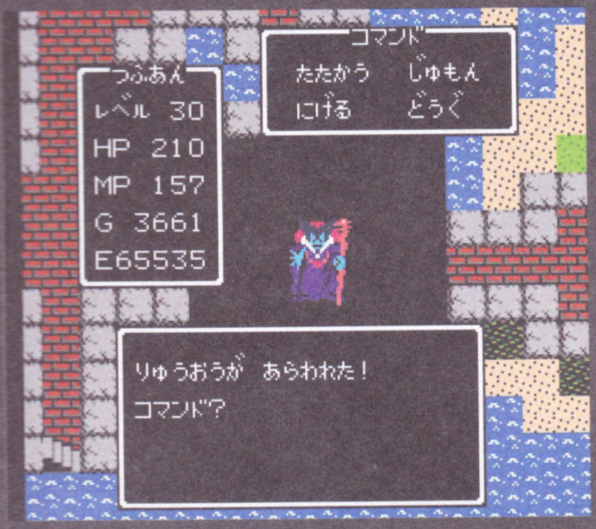
08 日本幻想 RPG 的宫殿

80 年代后半，游戏厂商开始分道扬镳，各自选择自己的发展路线。在 FC 登场之后，原本开发跨平台 PC 游戏和 FC 游戏的大部分厂商，逐渐将重心转移到了市场更大的FC软件开发上。

这个趋势中最典型的例子，便是 ENIX 孕育出的日本 RPG 殿堂之作『DQ』——『勇者斗恶龙』系列。1986 到 1988 年系列共推出三部作品，获得了空前热潮。最初是为 FC 制作的游戏，但 1 代和 2 代也被移植到了 MSX 和 MSX2 上。反倒是 3 代之后的作品则从未移植到过 PC 上。



▲ 可以称作是 RPG 游戏始祖的『勇者斗恶龙』



▲ 游戏的界面和要素也成为了之后很长一段时间内 RPG 游戏的标准



△ 相信大部分读者都不陌生的『最终幻想』。从初代开始玩起的人现在已经步入而立之年。



△ 游戏『梦幻战士』。女主角并没有穿着笨重的铠甲，而显得相当性感

与 DQ 二分天下的日本 RPG 是 FF——SQUARE 公司（当时）的『最终幻想』系列，第一作发售于 1987 年，同样 1 代曾从 FC 移植到 MSX2 平台，但 2 代之后便只面向家用机开发。

因为 MSX 是由多个厂商（索尼、佳能、卡西欧等等）共同推出的个人电脑，所以规格的通用性较强，再加上游戏功能强大、可以使用增设 RAM 等优点，在日本成为了很流行的机种。就算初学者也可以轻松地使用编程、游戏、音乐等功能，当时也诞生了不少 MSX 的爱好者。

作为一般家庭的入门级个人电脑而普及开来的 MSX，对于以玩游戏为目的的群体来说，此时又多了 FC 这个选择（游戏专用、便宜、高性能），对 MSX 的游戏机能产生了不小的冲击。

……主机方面的兴衰史就此打住，这里还是主要来讲全年龄向的幻想 RPG 和工口游戏之间的纠葛。

DQ 当然是没有被叫成过工口游戏。但是带着救回来的公主在旅店住过一晚后，旅店的老板说了一句："昨晚上玩的很开心吧"，还有装备中有"危险的泳装"、"色色的内衣"等名称，还有成为系列传统技能的"ぱふぱふ"，都给我们带来了工口方面的刺激。这说明即便是一款全年龄向的游戏也可以在玩家丰富的想象力下孕育出工口性。顺便一提，DQ II 的 MSX 版中，能够全屏欣赏蒙布尔克公主穿着"危险的泳装"的身姿，都不用麻烦想象了，直接就将色色的画面放到了游戏里。

以 DQ 为首的幻想 RPG 类游戏另一个有名的地方是，在二次元的工口媒介中，无论在哪个时代它都会成为对象参照。从世界观到角色设定，"想在工口作品里看到这样的设定那""想看这样的工口作品是吧，好就这么做"，不知不觉间玩家就成了制作者的共犯（虽说是共犯但也有被背叛的时候）。

从设计层面来看幻想题材中的色气要素，比较有代表性的有例如女战士身上穿的比基尼式铠甲。比基尼式铠甲的来源应该是亚马逊战士和太空探险类的 SF 小说，日本较早出现的有『幻梦战记莉达』（1985 年）『梦猎人丽梦』（1985 年）等核心向 OVA 动画，『梦幻战士』（1986 年）、『雅典娜』（1986 年）等游戏，之后在很多漫画和动画中逐渐定型。DQ 的话就是第三作『勇者斗恶龙 III 传说的开始』（1988 年 2 月）中秀逸的女战士，现在说起"女战士"很多人最先想到的就是鸟山明笔下的游戏角色。

当工口媒体开始入侵诸如 DQ 和 FF 的幻想类游戏时，难得的机会当然要将健康游戏所表达不了的内容表现出来。比如勇者是个极恶或者邪道之人，将视角放在魔族方，把游戏中的惯例桥段加入现实因素去吐槽等等，很容易以游戏为蓝本做出全新的戏仿作品或者是衍生·幻想作品。

不仅限于幻想 RPG，超级英雄和魔法少女题材同样适用。将一般作品的套路用在工口作品中时，就会带上戏仿的色彩。本文曾在上一章中以"过家家"来比喻过工口游戏的制作，不知道大家还有印象没。如同小孩子会把手中的扫帚当做是圣剑一样，过家家的目的是将眼前的某人或某物放在某种世界观或立场中，然

后将自己带入其中，随自己的意愿去玩耍。工口游戏中，将穿比基尼铠甲的女战士想象成一般 RPG 中的女战士，展露其痴态，便能带给人全年龄向游戏所不能带来的兴奋感。这种代入所得到的印象，也就是戏仿的类型了。

最近，出现了很多在 LOGO 的设计上给人强烈的 FF 或 DQ 既视感的工口游戏。魔王隐藏身份加入勇者的队伍，使用这种 RPG 惯用套路的游戏『普通幻想』(2012 年 6 月)，在试玩版时标题为罗马字的『FUTSUNO FANTASY』，简称 FF。结果由于捏他太过明显逃不了干系，在发售前被迫更改了标题名和内容。

这里说一点个人的题外话。

在提到工口媒体的 RPG 戏仿话题时，总会让我怀念起曾经的一部成人 OVA 动画。『奶油柠檬』系列的其中一篇『梦色 BUNNY』。讲述了传言中能够提升男性桃花运的女孩的故事，而里面掌握了传言的三人组怎么看都是照着 DQ2 的主角们画的，第一次看到时就忍不住想吐槽。只出现了一瞬间，而且并不是工口场景。总之 DQ 和 FF 的人物印象对日本人的感觉尤其的深。



▲ FC 磁碟机的出现除了让人可以更方便、便宜的玩到游戏外，也成为了盗版和地下游戏的传播途径

09 FC 上的工口游戏

刚才在解说 PC 和 PC 游戏时作为背景比较提到了 FC，而实际上，FC 上本身也存在过一些成人向的、色情的游戏。不是依靠想象力进行脑补的擦边球类型，是以实实在在展露裸体和性行为场面为主的游戏。

其中很有名的游戏有例如『超级马鲁奥』(昭和通商，1986 年 12 月)。标题名实在是够呛……发售于『超级马里奥兄弟』大热一年之后的时点。

游戏方式与『パスカル』和『177』基本相同，由追逐游戏和奖励画面构成。内容很简单，主人公马鲁奥追逐一个叫希琪公主的女角色，抓住后扒掉衣服。此外就是在马鲁奥和公主之间会有小狗出现阻挠玩家行动。

本作的宣传是 FC 上的首个成人游戏，在任天堂出其不意间突然制作并发行。虽然只通过电话订购和少数特定店铺贩卖，但很快就被任天堂发现并受到起诉，在仅仅一个月后就停止发售，是有着不凡经历和稀有度的传说中的游戏。2007 年时有人曾在网上拍卖此游戏，最终以 49 万 9000 日元被好事者买走，引起了不小的关注。

很遗憾笔者也没有摸过实物，当问起了解游戏的人时，得到的答复却是“其稀有的价值方面可以拿来当话题说说，但作为工口游戏，图形和画面在当时也并不算好……”



▲ 一部叫做『HI-LEG FANTASY』的色情游戏。风格模仿了 FF 系列但内容毫无关系

另外，这类游戏的制作公司中最常被提到的是ハッカーインターナショナル (Hacker International)。曾经发售过『AV 花札俱乐部』、『AV 龙麻雀』等 AV 女优合作游戏；照搬『勇者斗恶龙』但到处加入了露点画面的 RPG 游戏『勇者好身材 暴露的少女们』；附带脱衣奖励的类似俄罗斯方块的游戏『金字塔 千钧一发的埃及艳后』等等多款作品。此公司还在后来的光盘媒体时代制作了数据备份工具。

这个公司的 FC 工口游戏都是没有向任天堂缴纳授权费的非正式作品。但虽然都是“非正式”作品，公司却在技术和法律方面都想好了对策。后来公司又提供了帮助玩家对 FC 游戏机进行改造 (增加视频输出、高速连打功能) 的服务，最终还是以商标侵权被告上了法庭。

有关此公司的资料，在杂志『Game Lab』2005 年 10 月号上曾经有过一篇“Hacker International 传说”的特辑，公司的原社长荻原晓还接受了访谈。只身闯进这个没有获得任天

堂许可就不能涉足的市场，在另一种意义上，我们可以记住曾经还出现过如此英勇的公司……

1986年之后的工口游戏，与任天堂在当年2月发售的“FC磁碟机”有着不可脱离的关系。它是一个与FC连接使用的周边器材，媒介为内部封入磁盘的扁平方形FC磁盘片，造型比较像软盘。FC磁盘片的容量为122KB，与FC初期的ROM（只读）卡带相比已经是相当大的了。切断电源也能够持续保存游戏存档是FC的ROM卡带所没有的功能，在当时是很大的卖点。

当然，磁盘媒介最大的特点还是能够提供可以改写的服务。通过电玩店或者是经营游戏业务的玩具店中的装置“disk writer”，玩家可以在原游戏磁盘（新游戏的价格为约4000日元）中拷入其它游戏，一部400到500日元，是小孩子也能承受的价格。这项服务在当时是相当创新的点子。

但是，这套系统无论是硬件还是软件都很快被破解了，不正当拷贝、数据改造、传播破解方法等问题开始大量出现。

任天堂以外的厂商利用这些黑客行为制造出了非正规的山寨FC磁盘片。除了用于不正当复制和备份外，还用于收录没有任天堂许可的地下成人游戏。Hacker International公司发售的工口游戏同样用的不是正规的磁盘片，而是自己生产的山寨盘。

最终，FC磁碟机在发售六年后开始衰落。承受着被盗版的风险，低廉的售价（导致较少的利润）让游戏制作方也难以获得利益，加上之后FC卡带的容量也有所提升并且附带存档功能，失去了优势的FC磁碟机逐渐没有了地位。

但是家用机上的色情游戏，不管是否正规出版，却从此开始一直延续到了下个世代。FF风格但怪物都是色情的魔物娘的『高叉泳装幻想（HI-LEG FANTASY）』（1994年）是以PC引擎Duo的CD媒介发售的游戏，制作公司Game Express便是Hacker International的后继厂商。

10 游戏租赁店的出现和消亡

在FC磁碟机之前，不正当拷贝的问题就在包括工口游戏在内的PC游戏中出现过。

在FC刚刚发售，法律方面的规定还不健全的时期，城里的游戏店会以租赁的名义将PC游戏的拷贝售给客人。这里虽说是租赁，其实就是在店里将游戏拷入磁带或软盘，带回家后再拷回电脑，实质上就是贩卖不正当拷贝品。游戏厂商为应对此情况而在软件中加入了防拷贝程序，但租赁店同样有相应对策，将游戏和破解程序一同拷贝给客人。当厂商推出加密性更强的防拷程序后，租赁店又会弄到更强的破解程序……道高一尺魔高一丈。

但是到了1984年，以音乐媒体的租借为契机，著作权方面的相关法律得到了修正，游戏厂商也开始了使用法律手段来维护自身的利益。1986年，大型PC商店中的游戏租赁业务被勒令禁止并受到了处罚，直到80年代末期，店铺中的游戏租赁・贩卖拷贝等情况基本消失。

11 软件自动贩卖机TAKERU的设立

接下来就是正规的软件贩卖了。

1986年到1997年，日本全国的电玩店中有了“Soft Vendor TAKERU（武尊）”这个装置。简单的来说就是——PC游戏的自动贩卖机。

最开始是从触控面板式的画面上选择要购买的游戏名字。投入指定的金额后会弹出空白的载体（主要是软盘，但最初也有过磁带和MSX用ROM，后期则对应CD），取出空白载体插入机器的磁盘驱动器后便可以将游戏保存下来。此外还可以在磁盘上加上印刷，并打印游戏说明书带回家。

这个机器的出现免去了店铺在物理上存货不足的苦恼，对购买封面上充满了肉色的工口游戏的顾客来说也不必过分注意别人的目光了，相比店铺购买实体有着很多长处。其中也包括一些 TAKERU 专卖的游戏软件，但基本上都是廉价版的老游戏，对于当初想要但由于各种各样原因没有购买的玩家来说是个不错的选择。

另外此装置比较先进的一点是，就算是机器内本身没有的软件，也可以通过电脑的网络通信从外部进行下载。在 PC 通信网才刚刚开始普及的时代就已经开始了在线贩卖，不得不说它很超前。只是限于当时的网络通信质量实在不是高，吸引不到太多用户，反而要付出昂贵的通信费用，在商业效果上并不算好。最终，机器在全国的实装数止步于 300 台左右，远没有达到预期的四位数，Soft Vendor TAKERU 也逐渐在市场上消失了。从出现到淘汰共经历了 11 个年头，也算收获了不错的成果。

值得一说的是，日本卡拉 OK 中最常见的 JOYSOUND 使用的正是这台装置的数据通信系统，TAKERU 虽然已经不在世上了，但技术上遗产却继承到了通信卡拉 OK 的世界里。

12 带我去泡沫时代穿上泳衣抱紧我 GO！

用一个词来形容 80 年代后半的日本社会经济的话最常见的就是“泡沫经济”。1985 年日本货币剧烈升值，并实行金融缓和政策，从 1986 年 11、12 月一直到 1991 年 2 月，在土地价格会一直上涨的幻想泡沫中，日本度过了充满投机热的 50 个月。各大企业都有着扩大品牌的高级志向，招聘大量学生进入，GDP 不断增长……

实质上经济状况对每个人的影响各不相同，但至少在大量进行旅游景点开发的 1987 ~ 1988 年间，人们开始热衷于在这方面消费。

创作方面，在这个时期之中，ホイチョイ・プロダクションズ制作了三部电影尤其能反映泡沫经济时代。讲述原田知世和三上博史在滑雪场相恋的影片『带我去滑雪吧（私をスキーに連れてって）』（1987 年），讲述原田知世和织田裕二一边玩潜水一边谈恋爱的影片『当她穿上泳衣（彼女が水着にきがえたら）』（1989 年），还有讲述织田裕二和中山美穗在湘南的海边恋爱的影片『像海浪般抱紧我（波の数だけ抱きしめて）』（1991 年）……这几部作品一方面反映了当时日本泡沫时代的状态，另一方面也促成了这样的状态（『带我去滑雪吧』引发了日本的滑雪热潮）。而进入了不景气的二十一世纪后，制作公司ホイチョイ又拍摄了讲述以滚筒洗衣机穿越时空重返泡沫时代的电影『重返泡沫时代 GO！！ ~滚筒式时光机器~（バブルへ GO!! タイムマシンはドラム式）』（2007 年），就像是在回顾过去的自己一样，甚是有趣。

而工口游戏世界的开始，正好是日本进入泡沫经济时代不久的 1987 年，领导了今后 10 年走向的事物一个接一个地登场了。来倾听巨头们苏醒的声音吧。



▲ 电影『当她穿上泳衣』。和『带我去滑雪』一样，带起了日本的潜水热



▲ 电影『像海浪般抱紧我』。这三部电影反映了泡沫经济中日本人疯狂消费的状态，另一方面也促进了这样状况……



▲ 一部『带我去滑雪』在当年引发了日本的滑雪热潮。此外，影片里出现的很多事物都在当时成为了流行

13 "FAIRYTALE" 的出道

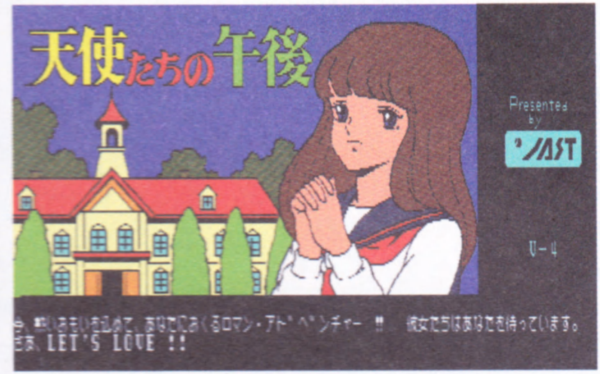
工口游戏的"老铺"。

说起这个时，你能想到哪家厂商呢。这具体和每个人的游戏经历与经历的时代有关系。

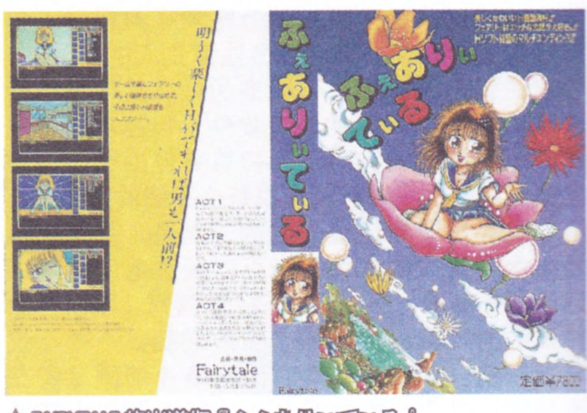
在新老更替剧烈的工口游戏市场中，能够持续经营15年以上的厂商大概就可以叫老铺了，实际上这么称呼也没什么不便。但是，贯穿工口游戏的30历史，甚至从更早以前就开始活动，一直到现在仍然在经营的厂商，就绝对是名符其实了。它也是结束了很多游戏厂商跨成人向/一般向两界制作游戏的时代，细化出PC用工口游戏专门厂商的新时代的一个标志。1987年出道的"FAIRYTALE"，正是这家老铺的真身。

"FAIRYTALE"是一个品牌的名字，首先我们从母公司开始按顺序讲述。





△ JAST的代表作『天使们的午后』。系列最后一部作品发售于2001年



△ FAIRYTALE的出道作『ふぇありぃている』

刚开始时，有一家叫做"JAST"的软件公司。

JAST最具代表性的作品是『天使们的午后』系列。『天使们的午后』的第一部作品（1985年6月）内容为通过努力打动学园偶像，游戏形式为命令输入式的AVG。游戏中与女主角的交流并没有止步于约会，接着还可以拥抱接吻直至带上床。如果说同年四月ENIX发售的『TOKYO NAMPA STREET』是建立起美少女游戏中搭讪、恋爱整体结构的祖先的话，那么这款游戏便是将竖旗、分支路线整合进深度挖掘角色的恋爱故事中的AVG游戏的祖先。不过虽说是恋爱故事，为了打听出中意的女孩的情报而对女学生动手动脚、随随便便就甩掉前女友、妄图骚扰没有血缘关系的妹妹、本作的主人公还真是没有下限……不说这个，由于本作有着不错的上手度和高水准的工口画面，让『天使们的午后』系列成为了人气作品。后续和关联作品也一直出到2000年后。

JAST也是以成人动画改编的工口游戏的先行者之一，其中『奶油柠檬』系列的第10部作品『Star Trap』就被做成了AVG游戏。

当时JAST制作的PC-88用游戏还对应一个叫做"JAST SOUND"的声音合成装置。是一台与电脑连接后，可以输出相应游戏中女主角的台词音效的周边器材。游戏端用打印机接口或者串行接口（RS-232C）将PCM信号传送到装置中装换为模拟音源信号再由扬声器播放出来，但是这个机器并没有普及起来。

接下来1987年，从JAST独立出来一个キララ公司。在这个キララ公司旗下专门制作工口游戏的品牌，也就是我们这里要说的"FAIRYTALE"了。

"FAIRYTALE"出道作品的名字与品牌名相同，也就是『FAIRYTALE（ふぇありぃている）』（1987年六月）。

游戏是一部讲述了一名有内裤收集癖的男子伪装成修理工，潜入天真可爱、身穿水手服独自在家的女孩家里，发生了一系列事情的AVG。游戏共有三种不同的结局。

在FAIRYTALE出道后的一两年里，公司以"系列"为单位制作了大量的作品。『水手服美少女图鉴』系列（初代1988年3月），是一款通过连打按键操控屏幕右侧的男性角色爬梯子追逐上方女孩的游戏，每追上一次屏幕左边就会展示一张工口图像。看似是脱衣游戏，实际上倒不如说是一款翻起页来比较麻烦的工口CG画集。在游戏性上实在不敢恭维，但这个系列充满肉感的画风真的是非常之棒。特别是第六代的其中一张……开腿下蹲姿势的少女，图中特意强调了腿部的肉感，十分精彩。我爱丰满的身材，嗯。

此外公司还制作过免去翻页麻烦的，简单的纯工口CG集。第1卷是萝莉，第2卷是女子中学生，接着是OL、护士、空姐……集合了各种属性的『口红』（初代1987年10月）系列，和专精于水手服的『东京女子高中生水手服入门』（初代1988年1月）系列。顺便一提，其中的『口红』曾在翌年移植到了FC磁碟机系统，也属于"FC工口游戏"的典例之一。只是移植版的游戏不再是CG画集，而被改编成了拼图游戏。



△『东京女子高中生水手服入门』



△『口红大冒险』

14 『超真实麻将』系列嫁动

脱・衣・麻・将！有着美妙发音的四个字。

从这里开始终于进入高潮阶段了。对现在30几和40几岁的日本人来说，“脱衣麻将”这个词有着特别的分量。

当我还是个懵懂的少年时，游戏厅内的脱衣麻将机总是散发着魅惑的气场。想要去玩一下但很是在意别人的目光，一边用余光扫视着机体一边犹豫不决的时候，就看到不认识的大叔或者大哥哥一屁股坐在了机体前，慢慢将游戏币放入投币口。熟练地操纵着画面上的麻将牌，将女主角的衣服一件件脱掉，色情的影子附着在这些的玩家背后……这便是我作为一个男人曾经所经历过的故事了。

街机脱衣麻将的雏形早在1983年就已经存在了，但让其获得较高知名度，成为一种游戏类型的作品则是1987年3月推出的『超真实麻将P2』(SETA)。既然是“2代”那就还存在1代。只是1代还真的就是一款真实风格的麻将游戏，没怎么受到欢迎。所以2代游戏大幅改变了方针，请来了动画师田中良担任设计、分镜、甚至动画监督，从画面入手将其做成了一款脱衣麻将游戏。登场的女主角为动画风格，脱衣场景也不再是静止画面而采用了动画，效果立竿见影很快便火了起来。不是强调真实而是讲求



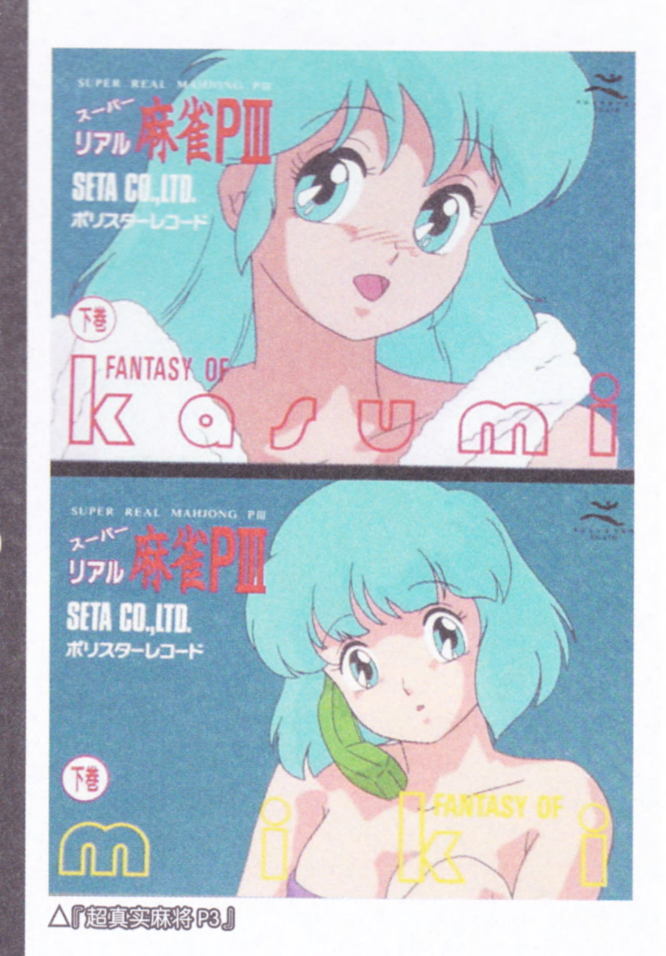
▲SS平台的『超真实麻将P5』。号称实现了剧场版动画级别的动作水准

“超越真实”的路线，最终让它成为了十分出色的游戏。记得当时游戏资讯杂志『GAMEST』刊登了本作脱衣提取画面的那一期，简直都卖疯了……

系列带编号的七部外加一部番外，共推出了8部游戏，前后经历10年时间。在移植到家用机后、手机版、帕青哥奖品机版等等相继推出，还出了两部OVA。简直是脱衣麻将界的金字塔。其中成功的因素有很多。出自专业动画师之手的生动漂亮的动画是一方面，将脱衣女子本身作为角色商品精心打造也是很重要的一点。

本作中被称为“麻将Girls”的女主角们每一位都有着不同的性格和生活背景设定，就连女主角之间的交友关系都被做了出来，作为角色商品来说非常具有亲和力。笔者手中现在还有系列第五作“P5”时出品的女主角特辑『超真实麻将的秘密❤历代9位Girls全部给你看』(GAMEST编辑部·P’s club事务所，1995年)这本书。书中除了收录了很多制作资料外，对每一位麻将Girl喜欢的小说和电影、喜欢的男性类型、小时候的经历、麻将中最喜欢的役牌以及喜欢它的原因等等细节都有十分详细的介绍。

而且在作品的性质上，女主角不光被作为游戏角色被喜欢，还被大家看作是有配音的动画角色。P2和P3采用了山本百合子和荘真由美，P4有久川绫，P5更是有丹下樱这些声音动人的声优来演绎。



△『超真实麻将P3』



△新时代的『超真实麻将』



对于不怎么去游戏厅，和即使去了游戏厅也不敢坐在台前玩脱衣游戏的纯真人士来说，游戏向家用机的移植可谓是一大福音。

1987年10月,NEC发售了PC Engine(以下简称PCE)。虽然是8位CPU但根据图像特点部分可以转变为16位，是FC之后次时代游戏机的强力机种。不久后MEGA DRIVE(世嘉，1988年)、超任(任天堂，1990年)、NEO·GEO(SNK，1990年)相继发售，家用机市场完全进入了次时代。在家用游戏机历史中相对FC所属的第三世代，这个时期被称为第四世代。

在PCE上，出过不少只露上半身画面的轻度色情脱衣游戏。以1988年街机上的游戏『麻将学园2 学园长的复仇』为基础改编的游戏『麻将学园 东间宗四郎的登场』于1989年11月在PCE上发售。这是在“家用机”上以“正规途径”制作发行的第一款脱衣麻将游戏。紧接着以上述的『超真实麻将』系列为首，加入了AVG中选择项要素的『麻将诊所Special』(1993年)等等，从街机向PCE移植的脱衣麻将游戏一直延续到90年代。

脱衣麻将领域的深入研究例子非常有限，现存的优秀研究者中，有一位叫みぐぞう的人。运营着从80年代开始研究OTAKU文化的博客“みぐぞう的回顾日记”(http://migzou.blog84.

fc2.com/ ），也是同人社团“華ディスコ”的主催。曾著有对在街机脱衣游戏中大放异彩的 DYNAX 公司深入考察的『DYNAX 毒本』，对 80 年代到 90 年代脱衣麻将游戏进行总结的『将脱衣麻将扎成花束』等条理清晰论点明确的评论性同人志。

16 家用机游戏中的女子浴事件

本文旨在讲述 PC 用工口游戏的历史，但也会从游戏中的工口视角出发讨论一些延伸的话题。所以有时会介入一些家用机游戏相关的内容。

FC 之后的家用机游戏中，具有代表性的性感要素之一便是“女子浴池事件”。大部分是和本番故事关系不大，在达成特定条件的情况下可以欣赏女性进入温泉或浴室清洗身体的杀必死场面。例如说起游戏『水户黄门』，就让人想到由美香织的入浴场面。

让女浴事件在游戏中流行起来的游戏，最初是 Hudson 公司制作的以日本神话为原型的 RPG『桃太郎传说』系列，和以其中角色参与的飞行棋式铁道经营类 SLG『桃太郎电铁』系列。两者最开始发售的都是 FC 版，『桃太郎传说』是 1987 年 10 月，『桃太郎电铁』是 1988 年 12 月。特别是『桃太郎电铁』，在游戏中购买了全国的温泉物件，就可以欣赏到和女性角色们在温泉嬉戏的画面，这也作为系列的传统常年让人津津乐道。

难得的机会，就让我们来盘点一下 80 年代到 21 世纪间，带有女浴室、入浴、沐浴场面的知名家用机游戏吧。不分时代不分类型，也不论机种平台，女浴事件在游戏中都被一脉传承了下来。不过它们之间有着何种程度的联系就不在这里讨论了。可能提到杀必死自然而然就让人想到女子浴池了吧。但比较在意这方面的人欢迎进行更深入的研究。

首先是 FC 上艺人合作类游戏的顶点『秋刀鱼的名侦探』（1987 年），ENIX 的『北海道连锁杀人 消失于鄂霍次克海』（1987 年），挑战硬件性能极限的高画质游戏『金属荣耀』（1991 年）。

SFC 上，在 RPG 还不多的时代诞生的名作『GDLEEN』（1991 年 5 月），女性角色众多的生存类 SLG，续作晋级为 18 禁的游戏『无人岛物语』（1996 年）。

PCE 上的比基尼铠甲游戏『Princess Minerva』（1994 年）和『バステッド』（1994 年），场面恢弘的星际科幻 RPG『Star Breaker』（1994 年），还有在 CD 载体的家用机 RPG 中以动画演出为卖点而大热的『Cosmic Fantasy』系列（1990 年～1994 年）等多数游戏。在以正规途径发售的游戏中，PCE 不愧是一个有着诸多轻度工口游戏的宝库。而且因为有着 NEC Avenue 公司的存在，PCE 也获得了很多工口游戏移植的机会。

对了，说起『Cosmic Fantasy』，一定要提其中的一个秘籍。第三作中在主人公的取名界



△ 曾在日本极度流行的 PCE 主机。这个平台获得了大量的工口游戏移植



▲『Cosmic Fantasy』系列

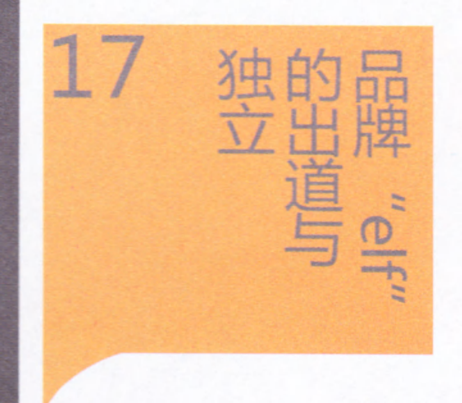
INTRODUCTIONS TO CULTURAL STUDIES EROGAMES

面输入隐藏代码，可以更变女主角的服饰，甚至让其上半身露点。这段代码在游戏迷之间可以说是灵魂的暗号。“サヤだいすき”、“マイだいすき”、“リムだいすき”！

除上述外，不管是 Play Station（索尼 PS）上面还是 SEGA SATURN（世嘉土星）上面，又或者是之后的便携式掌机上面，基本上家用机上面都会出现带有女子浴池场面的作品。

在恋爱 SLG 中，有着以好感度降低为代价而能够偷看浴室的选择项出现，想要看到好景就必须做好觉悟。这又能额外地勾起玩家的兴奋感。『心跳回忆』系列里社团合宿中的女子浴室，『樱花大战』系列中的淋浴间，这些事件都是影响着作品气氛的重要部分。

当然在工口游戏中也缺不了女子浴池的场面，甚至还有大量以温泉为主舞台的作品。但对于全年龄向的作品，工口并不是游戏中主要内容，其中的女子浴池场面就成为了一项附加服务，从背德感中得到的感受会更加刺激。没有的话是本应如此，有的话是友情奉献。这便是所谓的“杀必死”（服务玩家）。



17 品牌的出道与“elf”独立

1988 年 12 月，在之前介绍的公司キララ中，又有新的品牌出道了。品牌名叫“エルフ”（elf），指欧洲神话传说中的精灵。

在日本幻想题材的领域中，精灵耳朵尖尖并像天线一样细长的设定很大程度上归功于『罗德岛战记』。当时正值 1988 年 4 月小说第一卷的发售，工口游戏品牌 elf 的出道就在其 8 个月之后。

处女作是『心跳快门时刻！！』。接受了经常被欺负的女子高中生的邀请，潜入学校将欺负人的少女们羞耻的姿态偷拍下来。这是一部以此为主题的动作游戏。调整镜头到按下快门会有数秒的延迟，拍照时要考虑预留提前量，游戏在细节上设计精致可玩性强。

1989 年 4 月，elf 很快结束了作为品牌的活动，从キララ公司脱离出来，于东京都世田谷区创业成为了一个单独的公司。当时，在 FAIRYTALE 负责脚本的蛭田昌人，负责原画的阿比留寿浩，和负责程序的金尾淳都随公司独立了出来。从妖精（FAIRY）里飞出了妖精（elf）。

然后经过了 20 年，在 21 世纪已经过去了 10 年的今天，elf 仍然活跃在游戏界。游戏启动时显示的公司 LOGO 让人想到小巧的妖精，但在工口游戏历史上 elf 却是业界的大巨人。



elf 公司在独立当年发售的『龙骑士』（1989 年 11 月）也是成为该公司长久支柱系列的出发点。

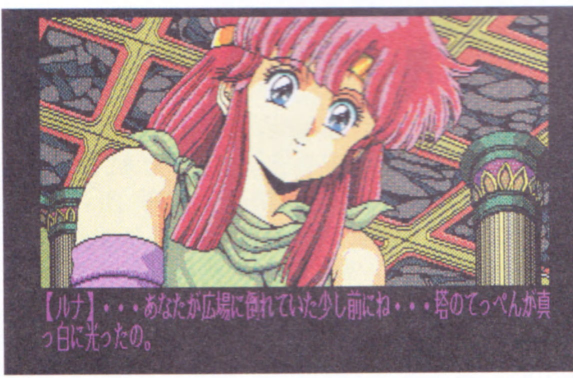
一代游戏是以全是美女的国度为舞台的幻想类游戏，好色但有为的青年冒险者只身前往被魔物占领的高塔型迷宫，救出被囚禁在里面的美少女。扣押中险些被魔物吃掉的女战士，被抓去魔物居住空间里的脱衣舞剧场和夜总会工作的少女们，一路上见识到了各种不得了的场面。女性角色都有着天真无邪的脸庞和极具肉感的身材，搭配上各种高水准的动作造型，感觉实在妙不可言。

笔者个人对从 FAIRYTALE 时代就开始担任原画的阿比留寿浩印象尤为深刻，特别是『龙骑士』和另一部夺宝奇兵风格的遗迹调查 AVG『DE・JA』的两代 elf 初期作品，让人说起“那个时代的工口游戏画风”时，首先想到的就是它们给我的印象。这牵扯到 80 年代后半包含一般向和成人向的动画与漫画在绘画风格上的倾向问题，这个问题本身也可以成为一个无止境的研究对象。

基于当时 PC 上的画面水准，『龙骑士』的色彩鲜艳程度让人不敢相信这是只有 8 色的画面。这是画面渲染技术的进步对画面色彩的补充导致的。例如在只能使用黑色和白色圆点的环境中，交互使用黑白圆点填充画面，就能做出肉眼看起来是灰色的中间色效果。调节上色圆点的间隔，改变其密度就可以表现出颜色的深浅渐变。这项技术让 8 色的画面能够表现出更多的色彩，就算现在看来也是一项让人佩服的技术。

在形式上，『龙骑士』的一代和二代（1990 年）游戏都是类似于『巫术』的 3D 迷宫探索型游戏。『龙骑士』与后来 ASCII 公司出的『Chaos Angels』（1988 年 7 月）被认为是工口游戏中的正统 RPG 先驱者。

接着，『龙骑士』的第三代作品（1991 年）变成了 2D RPG，第四代（1994 年）则是战略类 SLG，整个系列的游戏形式丰富多样，这点非常有趣。此外还制作过 OVA 和家用机的移植版，跨媒体的推广力度不小，作品的知名度也变得非常高。



△『龙骑士』

"AliceSoft"的设立和『兰斯』系列的始动

回首 1989 年，日本从年初开始就动荡不安。

1 月 7 日，昭和天皇驾崩。翌日，日本的年号由昭和改为平成。89 年也是手冢治虫和美空云雀逝世的一年，还有后面会提到的各种大事件以及对社会方方面面产生的影响，泡沫经济中全国上下的一片好景象交织着另一层面很不乐观的状况，就是这样一个复杂的年代。当然了，不论是那个年代都是有光和影两个层面的。另外，柏林墙的倒塌让被分裂为东西两部分的德国再次统一起来，这一年的其他国家也有着不小的动静。

日本第一次导入消费税的概念也是在 1989 年。前一年的年末设立并公布了消费法，从 89 年春季开始实行。当时的消费税为 3%，买东西时 1 日元的硬币越来越多变得相当麻烦。对小孩子们来说，漫画、游戏和自动贩卖机的罐装果汁都变贵了让人有点不高兴。

在工口游戏的世界里，这一年也发生了十分瞩目的事情。

1989 年 4 月。elf 在东京成立之后没几天，就在当月，大阪的 AliceSoft 正式出道了。这又是一家"老铺"的诞生。

AliceSoft 是品牌名称，母公司为 Champion Soft。是 1983 年成立的老字号公司，在游戏厂商各自决定开发家用机游戏（FC）还是开发 PC 游戏的年代，毅然选择了制作 PC 用工口游戏的道路。在流行软盘与杂志配套贩卖的时期，曾创刊过一本专门介绍架空偶像角色的『Graphic 偶像情报志』。这在当时是一个有趣的尝试，也就是如今的"虚拟偶像"。

在此 Champion Soft 的旗下，Alice 于 1989 年 8 月 15 日发售了其招牌作品『Rance（兰斯）』系列的第一作——『Rance－寻找小光』。这是一款围绕着贯彻爱和勇气和正义——不对，是鬼畜和邪道和性欲，却让人讨厌不起来的冒险者兰斯，和有着蓬松粉色卷发的可爱少女奴隶席尔展开的幻想风格 AVG 兼 RPG 游戏（系列后面还包括战棋 SLG）。本作与 Alice 另一部叫『Intruder』游戏一同发售，结果获得了前途的是鬼畜兰斯愉快的冒险故事。兰斯系列的第一作发售之后，在许多年间发售了大量正传和外传作品。虽然中间有过中断，但一直到今年都仍然有发售新的作品，寿命之长让人惊异。





▲ AliceSoft 和『兰斯』系列，不多说了

到此为止，"东 elf、西 Alice"的两巨头都已经凑齐了。重要程度堪比凑齐了史蒂文・斯皮尔伯格和乔治・卢卡斯。你说太夸张了？不不，一点也不夸张。

这两家再加上 FAIRYTALE，布好工口游戏御三家的阵型，开始了加速日本工口游戏世界的发展。如果阅读本文的你在之前没有相关的预备知识，现在对工口游戏的历史有些兴趣想要缕出点头绪的话，最好的方法就是先从 elf、AliceSoft 和 FAIRYTALE 三家老铺的前后历程开始了解。

INTRODUCTIONS TO CULTURAL STUDIES EROGAMES

19 工口游戏小说化的黎明

有关工口游戏的跨媒体发展，在这个时期有要提的内容。

笔者能够考据到的工口游戏小说化的书籍中最早一本是于 1989 年 4 月发行的『成人游戏小说收藏集（アダルトゲームノベルズコレクション）』（JICC 出版社）。其中收录了以『天使们的午后』『黄昏领域 2』和『美少女写真馆』改编的小说，并附带原作游戏攻略。

书的封面上打着“成人游戏首次小说化”的宣传语。到底是不是真的首次可能还需要深一步的验证，但既然会以此作为卖点至少能够说明小说化在当时还是比较罕见的。所以，这个时期可以说这个阶段便是工口游戏小说化的黎明时期。

20 DIAL Q2

1989 年 7 月 10 日，NTT 开始了经营收费电话的服务 DIAL Q2（正确的写法是在 "Q" 的右上角写成 Q 的平方）。

很多经营成人业务的商家很快参与了这个市场，在两年之内，通过提供色情电话录音和交友系男女双方通话业务收取高额费用的案件大量发生，成为了一项社会问题。色情类的 Q2 服务花费 300 日元只能用 3 分钟，相当多的人不知不觉就使用了很长时间，结果花费了大量的金钱。NTT 针对此状况实行了一系列措施，直到 1992 年基本清除了 Q2 服务中的交友通话业务。之后，管理和监视体制再度强化，只剩下少部分的成人向 Q2 营业者还留了下来。直到后来因特网的普及让人们可以通过网络获取色情资源，色情电话开始失去生存空间，逐渐开始走向末路。电话业务的营业许可已在 2011 年停止批准，到今年也将迎来整体业务的休止。

DIAL Q2 服务的成人业务中，有一种听取女性在工口场景下发出淫秽声音的服务，中途使用者可以利用电话的数字键选择接下来想要进行的场面。简单来说就是自动语音应答系统的应用。如果将这个称作是工口游戏实在是有些勉强，但在构造上可以说参考了分歧式的 AVG 游戏。

本文之后可能会讲到以 DAIL Q2 系统为原型设定的工口游戏，这里也算做个事先科普。

21 COCKTAIL SOFT 品牌出道



在讲 FAIRYTALE 的部分提到过这个名字，它是 JAST 和キララ有限公司共同创立的一个品牌。这个名叫 COCKTAIL SOFT 的品牌于 1989 年 8 月正式出道。

它的出道作品是『CANCAN BUNNY』（『きゃんきゃんバニー』）。在因为找不到妹子而心情消沉的主人公面前，一名兔女郎从天降，给了主人公一本上面写着 5 名恋人候补女性名字的魔法手册。然后主人公开始一边与兔女郎保持通讯一边攻略这些女孩子……攻略过程不单单有对话，还需要通过玩迷你游戏赚取金钱，和购买礼物送女生提高好感度。在 PC-88 版和 PC-98 版，还有夏普的 16 位 PC 机 X68000 版中，游戏部分的玩法和画面都有所不同。X68000 版的工口场景画面是四个屏幕的超大尺寸，必须一边滚动画面一遍观看有点让人着急，之后也会全屏显示倒是还好。后来『CANCAN BUNNY』被系列化，每一代都更换了不同的登场人物。之后的 COCKTAIL 便逐渐确定了这种轻松明快的风格，与 FAIRYTALE 以严肃为主的风格区别开来，而 F&C 则是两种风格都有涉及。

题外话。80 年代后期天降系（忽然从异世界出现的女主角与主人公展开同居生活的恋爱喜剧。特点是女主角从天而降）漫画的超级名作『我的女神』，连载开始于『月刊 Afternoon』的 1988 年 11 月号。而『CANCAN BUNNY』系列的作品在进入 90 年代后女主角的设定就是担任天界使者的女神。



△『cancan bunny』系列

22 东京·埼玉连续幼女诱拐杀人事件

接下来是80年代的最后一个话题，这起案件在结果上对工口游戏和其它成人媒体在整体上造成了重大的影响。

1988年8月到1989年6月的时间里，在东京都与埼玉县，发生了四名女童连续失踪并被残忍肢解的极其猎奇的诱拐杀人事件。

7月23日，警察逮捕了正在实施犯罪的宫崎勤，整个案件的真实情况开始浮出水面。在调查过程中，犯人的言语行动十分异常难以让人理解，没能获得能够向世间交代清楚的作案动机，各方舆论开始对此事进行分析，引起社会高度重视。

对两名4岁、一名5岁和一名7岁女童进行强制猥亵、杀害，并破坏遗体。犯人将女童的骨灰寄给被害者的家属，将对遗体进行性侵犯的过程拍成录像带作为个人收藏品，做出了很多让人难以理解的行为。宫崎勤还供述了曾蚕食被害者尸体的行为……

这成为了战后日本史上最引起人对"犯人的精神构造"产生关注的事件，"犯罪学侧写"开始被重视。宫崎勤被逮捕的两年后，以异常犯罪心理为题材的电影『沉默的羔羊』在日本公映，在心理悬疑领域引发了大热，这其中大概也包含了那次案件的印象对观众的影响。

整个事件过去约20年后，宫崎勤在2008年6月17日被执行了死刑。有关他的事情有着很多说法，他自身也说了很多。但是，没有任何人能够给出让人信服的说明。

当时，事件的影响波及到了很多地方。

带有刺激性场面的猎奇电影、恐怖电影的电台放送被实行了严格管制，这也是现在很少能在电视上看到这类影片的最初原因。另外，当时故事里存在诱拐等情节的电视节目都遭到了停播。例如，原计划在宫崎勤供认了诱拐杀人之后10天左右时播放的动画『乱马1/2』的第十四话"被拐走的小P！"，被推迟到了半年之后才播放（※但当时官方的说明是"由于内容需要重新制作"）。

这里我们需要关注的是，当时，被认为是宫崎勤做出反常行为的根源——"OTAKU"角度的事情。

经过搜查，在犯人家里发现了超过5700张录影带。里面大部分是电视节目的录像，但媒体却着重强调了其中的儿童向动画、特摄，和恐怖电影、色情影片的录像，还针对房间中的成人书籍做了报道。因为这件事，影片收藏爱好者、硬核恐怖电影领域、LOLI控领域，还有成人媒体遭受到了强烈的批判……基本上到了偏见级的程度。从此开始，对漫画、动画、游戏等二次元媒体整体进行的自肃、修正、规制和划分政策逐渐增多了。

现在的年轻一代OTAKU，会觉得一定年龄以上、或某个特定领域的创作者和受众群体总有着各种各样自己的理论，其实这也是只有经历过那段"没有理论武装就无法生存"的时期的人才能了解的感受。

还有报道公布了，宫崎勤曾于被捕前的1989年前半年参加了日本最大规模的同人志贩卖会"Comic Market"，同样引起了大众的关注。对此，Comic Market筹备委员会负责人之一，同时也是漫画编辑的笔谷芳行在『别册宝岛』358号『带我去Comiket！巨大Comic同人志Market的全部』（1998年，宝岛社）里的采访中这样说道：

"媒体报道的全部都是让人感觉不好的部分。有关抱着纯粹的想法去画漫画的人和事情丝毫没有被报道。所以参加Comiket的十万人，都被说成了是宫崎勤的预备军。"

网络和一些书籍的记载中有着这样一个传说：在案件之后，曾有电视台的记者来到Comiket的会场说道"这里，有着10万个宫崎勤"……没有人知道这种说法具体的来源，是编出来的谣言，还是对原话的歪曲。不过，既然能让众人觉得"按当时的情况来看的话很有可能是真的"，也侧面反映了当时事态的严重性。根据已故的Comiket前筹备委员会会长米泽嘉博在『宝岛别册』某期中的陈述，宫崎勤被逮捕后媒体到Comiket取材过一事确实属实。

原本"OTAKU"这个词的由来就带有对这个狂热群体蔑视的负面含义。而外部又经常将"OTAKU"与"病态"、"犯罪"结合到一起。精神科的野田正彰针对程序员等沉溺于电脑的狂热群体产生的心理压力、忧郁和药物依赖等病理而著作的『电脑新人类的研究』，也恰好在案件发生前的1987年出版。

而工口游戏方面，由于案件发生前后的时期正赶上一波萝莉控热潮，市面上有着很多描绘幼小女孩天真无邪姿态的游戏。于是，工口游戏界与萝莉控写真集、萝莉控漫画界一同经历了一场大风浪，自『177』问题之后，各游戏厂商又一次面临了紧张的状况。

紧接着进入90年代后不久，日本再次出现了一起新的案件，而且这一次直接对工口游戏界自身造成了非常大的冲击。有关这之后的事情，我们且听下回分解。▲

INTRODUCTION TO CULTURAL STUDIES EROGAMES

舰娘提督手记

舰队收藏攻略资料集

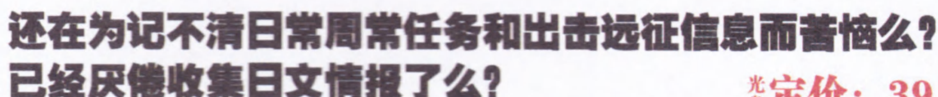
Admiral's Guide Book

二次元狂热出品

Kan Colle
Combined Fleet Girls Collection
Next Generation Fleet Girls Tactical Browser Game

舰队一周年情报总集精选
一读必胜！提督必备
二次元狂热编辑部全力打造

『舰娘提督手记』
——舰队收藏攻略资料集



光盘定价：39.8元

光盘内容：
舰娘语音包
同人音乐精选集

带路编成
敌舰配置
掉落情报
推荐攻略
战斗流程
火力公式

一读必胜！提督必备

二次元狂热编辑部全力打造
舰队收藏一周年纪念

远征情报列表
最新远征全表、资源消耗参考、净利润对比

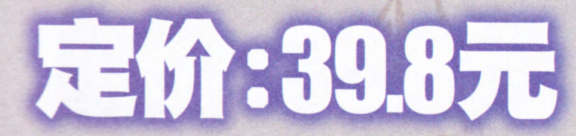
游戏海域信息及攻略
从镇守府海域到最凶恶之5-5海域

战术系统解析
战斗流程、火力公式、装备组合样例

舰娘详细数值总览
自舰改造最终值、特别深海栖舰台词收录

豪华赠品：
提督专用！
"我的眼里只有你"
舰上工作帽 赤城ver











豪华赠品：提督专用！
"我的眼里只有你"平顶帽 赤城ver


「舰队收藏
公式战记&舰娘型录」
134位舰娘公式资料
及作战记录一举收录



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2014.67.5
二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：kidorphen@gmail.com
光盘 定价 29
非卖品